masterpiece ROLLOUT

MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

2009年3月に発刊されたビジュアルブック「マスターピース　ダブルゼータ・ガンダム」は、ゼータ・ガンダムの後継機種であるダブルゼータ・ガンダムをフィーチャーし、巨大兵器としての伺機を宇宙世紀のジャーナリストたちが詳細に考察した、という想定で作られた書籍である。

そこでは主としてダブルゼータ・ガンダムの開発史に注視し、当時のアナハイム・エレクトロニクス社内で進行していた「Z計画」と総称されるモビルスーツ開発計画に切り込んだ。ほかにも、「マスターピース」では同時代のモビルスーツが多く取り上げられているが、激動の時代の中でモビルスーツには何が求められ、いかに進化していったかというテーマについて、模型を通じて明らかにする試みでもあった。

誌面を飾ったモビルスーツたちは、プロの造形家による、スクラッチビルドや市販キットの改造モデルを特撮したものである。細部にわたり考察された兵器としてのモビルスーツは、そのすべてが「マスターピース」の検証に沿った形で立体化されており、あたかも現実に存在するかのような存在感を放ち、ひとつの世界観を作り上げるに至っている。

本誌「ロールアウト」では、「マスターピース」に登場した超絶な造型たちを、純粋に模型としての観点で徹底的に紹介するビジュアルブックである。

CONTENTS

004 1/144 MSZ-010ダブルゼータ・ガンダム ■小松原博之

016 1/100 MSZ-010ダブルゼータ・ガンダム【Gフォートレス】 ■shinshin&大野卓也

020 1/35 MSZ-010ダブルゼータ・ガンダム【マニピュレーター】 ■[illegible]口克己

026 1/100 FA-010Sフルアーマー・ダブルゼータ・ガンダム ■柳生圭太

036 1/144 MSZ-010S強化型ダブルゼータ・ガンダム ■小松原博之

040 1/144 MSN-001X1デルタ・ガンダム ■小松原博之

050 1/144 MSN-00100百式 ■小松原博之

058 1/144 MSN-00100百式【クラッシュモデル】 ■小松原博之

060 1/100 MSZ-007ゼータ ■西村友一

070 1/144 FA-006ZGフルアーマー・ゼータ・ガンダム ■shinshin

076 1/144 MSZ-008ZII ■[illegible]うしろう

084 1/144 RGZ-91Bリ・ガズィ・ガスタム ■Syujyu

092 1/144 AMX-014ドーベン・ウルフ ■NAOKI

104 1/144 AMX-011Sザク III改 ■全盛拓也

114 1/35 ジュニア・モビルスーツ ■也田哲也

112 1/144 ミドル・モビルスーツ/ジュニア・モビルスーツ ■柳生圭太&NAOKI

116 1/144 RGM-79SPジム・スナイパーII ■小松原博之

122 1/144 MSN-001X1デルタ・ガンダム ■七条ユキマサ

= Creative

masterpiece
ROLLOUT

MSZ-010 Double Zeta GUNDAM Hiroyuki Komatsubara [studio RECKLESS]

マスターピース ロールアウト MSZ-010 ダブルゼータ・ガンダム

MSZ-010
Double Zeta GUNDAM

Anaheim Electronics

Modelling By **Hiroyuki Komatsubara**

ダブルゼータ・ガンダム

■模型のリアルとは

人は精巧なミニチュアに心惹かれるものである。絵画や映像にも共通するのは、それが人の想像の中で生み出されたものを目に見える確固たる形として現出させるところであろうか。優秀な作品は、時に見る者の想像を遥かに超えた領域に到達し、大きな驚きと沸き上がる歓喜をもって迎えられる。

ここで言われてはならないのは、そうした本能の所作ともいえる"感動"の発生は、想像と現実が奇妙な融合を見せる時にのみ起こり得ることである。想定の中にない、意表を突くものでなければ驚きは生じない。かといって、現実の約束事からかけ離れた表現は、余人に全く理解されない。

モビルスーツは架空の存在である。本来であれば、この世に存在しないものに"本物"の表現などあるわけがない。そのあり得ないことを、いかにも現実感を伴った形で実現する概念こそがキャラクター模型の世界では「リアル」と定義される。リアルは「真に迫る描写」とも言い換えられようが、誰もその"真"の姿を見たことはないのである。

リアルは従って、受け取る側の内的世界にある経験則、あるいは予測といったものによって導き出される漠然とした解答に、どれだけ近いものが提示できるかによってその価値が評価される ▸▸

2009/03/25

masterpiece
OF FORCE ARMS

Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

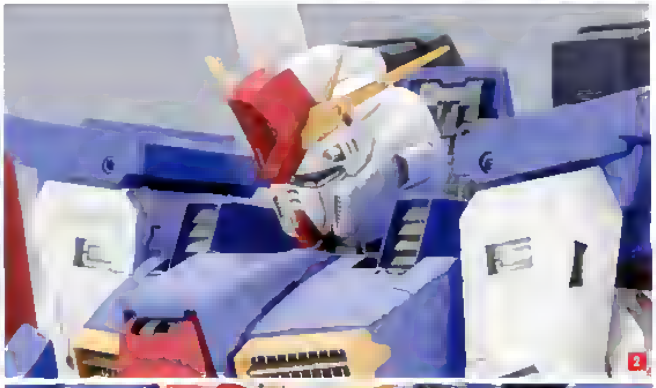
表紙/P008-027/034-035/048-050/
066/097/100-101/116

1/144スケール　スクラッチビルド
MSZ-010　ダブルゼータ・ガンダム
製作／小松原博之

1:144 RMSZ-010

Double Zeta GUNDAM

1


2

3

4

5

6

1 精悍な顔部は、下部へ至るにつれて絞り込まれた美しい形状。RX-78系へ回帰したフェイスデザインをシャープな造形で再現している。

2 V字アンテナ表面にも極小ピッチのモールドが施され、アンテナの機能を感じさせる造形的な演出が施されている。左右に装備されたハルカン砲にはアルミパーツが使用され、シャープでキレのあるワンポイントとなっている。フェイスを囲む頬のダクト内部に施されたスリット表現にも注目してほしい。

3 4 背板の「ZZ」と胸部の「GUNDAM」のマーキングは、Gフォートレス(またはコア トップ)変形時にソライチになって「ZZ GUNDAM」となるようにレイアウトされた。腰部左右のダクトユニット基部には、装甲面の隙間に見える内部メカモールドが作り込まれ、精密感溢れる小気味よいアクセントが加えられている。

5 コア・ブロックの機体サイズから導き出されたダブルゼータの腰回りは、意外なほどスリムな印象。しかし機体を構成するユニットを絶妙なバランスで構成することで、全体としてガッシリした劇中の体型イメージを維持している。

6 緊急時に強制排除されるであろうコクピットの赤いカバー。外部からの救援者への指示(コーション)がコア ブロックのボディの方に記載されている点に注目だ。

▶ この世の中には、万人の共通解に近しいモビルスーツの造型が数多くある。だが、造型師・小松原博之氏の作る造型には、模型に対して人が持つ数多の観測点のいずれにおいても、他者の追随を許さない"真に迫った"描写が備わっているのだ

1つ1つのパーツの加工精度はもとより、その造型スピード、プロポーションの黄金律を見抜く鋭いセンス、個々のモビルスーツに対する飽くなき探求心、模型に注ぐ情熱と集中力、そのすべてがハイレベルであり、どの観点においても隙がない。

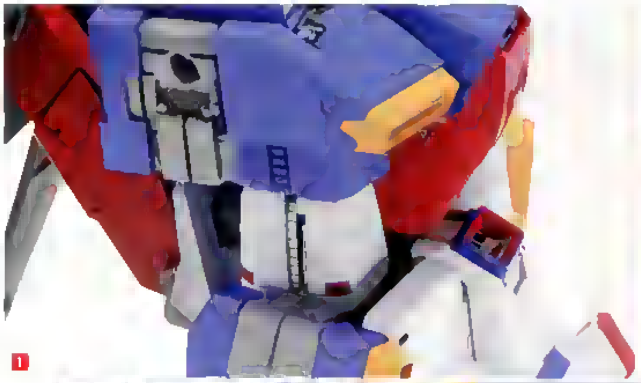
さらに、そこから生み出される造型は、決して独り善がりな「リアル」ではない。ある人は単純に「カッコいい」と感じ、ある人は細部の作り込みが深い考察に基づくものであることを看破し、ある人は特撮によって再現されるモビルスーツの活躍シーンに自分のアニメ体験をオーバーラップさせる――見る人、そして視点によってさまざまな「リアル」の解答がある

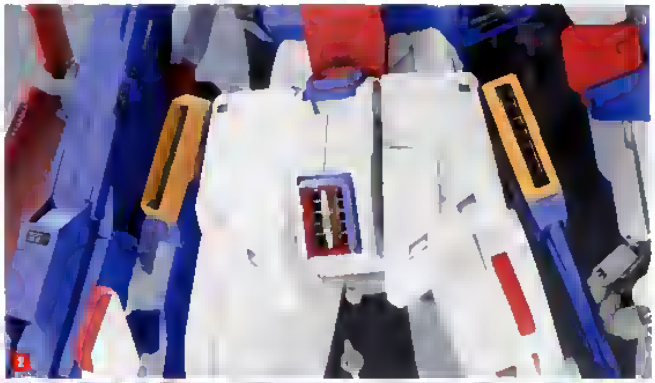
が、小松原氏は「モビルスーツが実際にあったとしたら」と仮定した時に受け手が心の中で形作る無数のイメージに対し、その造型を高確率で重ね合わせることができるのである。

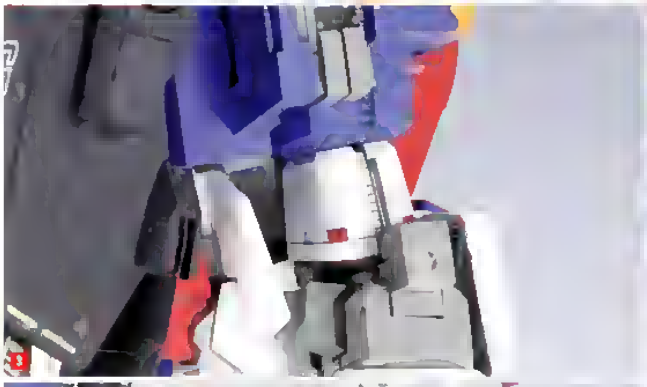
■より身近な「リアル」の感触

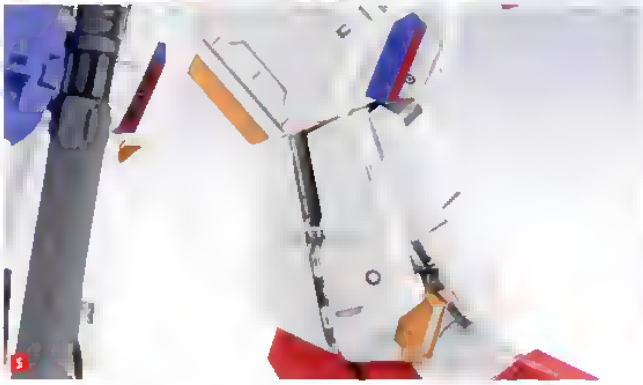
小松原氏の立体のリアリティとは、それゆえに確かな実感を伴わなくては「嘘」になる。

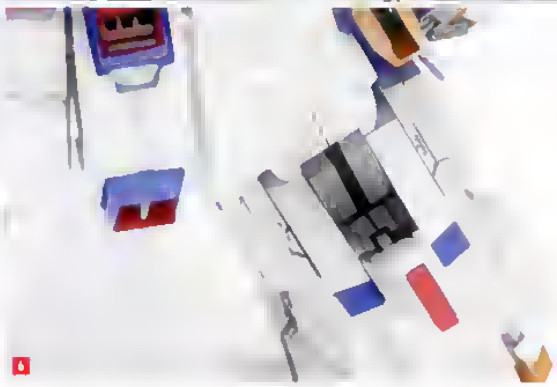
氏は主として1/144スケールでモビルスーツ











1 腕部を外した肩部ユニットの構造。腕部を接続する基部のメカモールドが再現されているのが分かる。

2 フントンハーフの上下にはリニアスパイクノズルが設置されている。通常の黄色とは異なる青い線には、カウンターパーニア以外の機能が持たされている可能性も考えられるが、今回の作例ではノズルとして処理された。

3 腰サイドアーマーを外すと、コアブロックの連結の様子が確認できる。コア・ブロック横のスリット内部には、実際に格納された主翼ハーフが納められている。

4 膝部左右のスラスターユニットは、鏡角的な縁を持つ六角形のユニットとされ、脚部の印象を引き締める。

5 スネには変形時に脚ユニットをスライドさせるレールが、その機能(システム)を感じさせる造形で再現されているほか、下部にはロック機構を意識したモールドも表現された。スリットは内部を覗くと、脚を支えるフレームユニットを見ることができる。

6 膝を上方から見ると膝関節内部にはメカディテールが表現されていることに気付く。このような、装甲と内部メカの表現の違いや、ギリギリ見える隙間に施されたきめ細かな情出が、スケール以上の大きさに見せる密度感のある立体作品を作り出すポイントだろう。

を作る「マスターピース」の作例はすべて頭頂高が約13〜14センチの立体である。

ては、ここで1つの質問をしよう「モビルスーツの模型は、全高18メートルに見えるか?」

「マスターピース」は模型特撮誌であり、持てる限りの撮影技術を駆使してモビルスーツを実在のものに見せようと努力している。しかし、錯覚と想像力に訴えることによって擬似的な本物感は十分に喚起できるだろうか、本当に18メートルの巨人が目の前に見えるかというと、それは正直にいって厳しい。

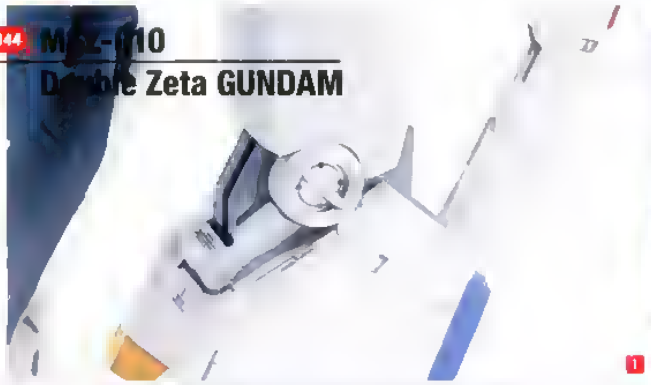
このことは「マスターピース」に限らず、過去・現在のあらゆる表現物においても同様である。敢えて"見える"といい切ることで暗示をかけ、十数メートルのものに見えることにしてきたというのが真相だ。しかし、人間の目はそれほど甘くはない。

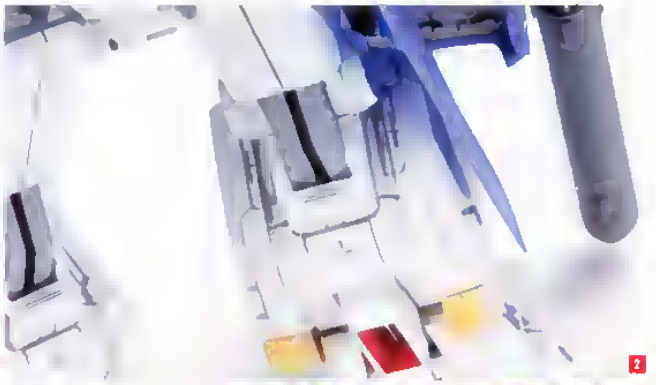
これを踏まえた上で述べれば、「マスターピース」のコンセプトは、本物と嘘の間にある「らしさ」を楽しんでもらう本であるといっていいだろう。そして、そのための演出だけは終始一貫しておりブレていないと断言できる。

小松原氏の模型ならば十数メートルはともかく、1/144のものを撮影した写真が、1/100や1/60の大きさに見えるであろうという確信が当初からあった。

事実、小松原氏の立体をイベントなどで初めて目の当たりにしたファンの多くが、「本物がこんなに小さいとは思わなかった」と口を揃えて言うのである。

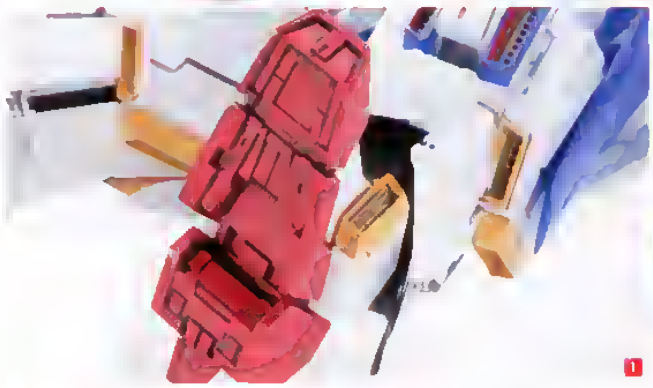
1:144 MSZ-010
Double Zeta GUNDAM


1


2

6

6


1

4

1 2 膝周辺は変形機構を意識してフロントが重なり合った複雑なユニット構成で表現される。マイナスモールドをはじめ 膝スタビライザーパーツの裏にも精密なスジ彫りが施されている。

6 上方に跳ね上がったつま先が特徴の脚部。前後の長さのバランスは歩行ユニットとして導き出されたもので 全体の大きさと形状も美しい 脚間から見え隠れする装甲裏には精密にモールドが施された構造材が再現されている。また、スネのフロントアーマーはセパレート化され、つま先の動きに合わせて可動すると解釈されている。

4 スネ外装は緩やかで美しい直線的なデザインとしながらも、絶妙な曲線を描くラインで構成される。

6 足裏も単なるモールドでなく 機体表面とは異なる機能を感じさせる複雑な高低差を持った立体で表現されている。

6 肩上部のアーマー中央の分割線は、F-4ファントムIIの主翼などに見られるような折り畳み機構として考案された可動表現部。モビルスーツ形態での格納庫における機体の取り回しを考慮し アーマー先端が上方向に跳ね上がる構造としている。

その感覚こそが、実感を伴う「リアル 体験であろう「マスターピース の企画はその前提があって初めて成立したのだ

本誌「ロールアウト」でも、実物の1/144と比べると、何倍にも拡大された写真が掲載されている。元の模型の大きさはすぐには実感できない 想像できても、恐らく大きな誤差を含んでいるはずだ スケール感が分からなくなる、ということの意味は、それが1/144スケールで人が表現できる限界を超えたディテールと精確さを持つことの裏返しなのである

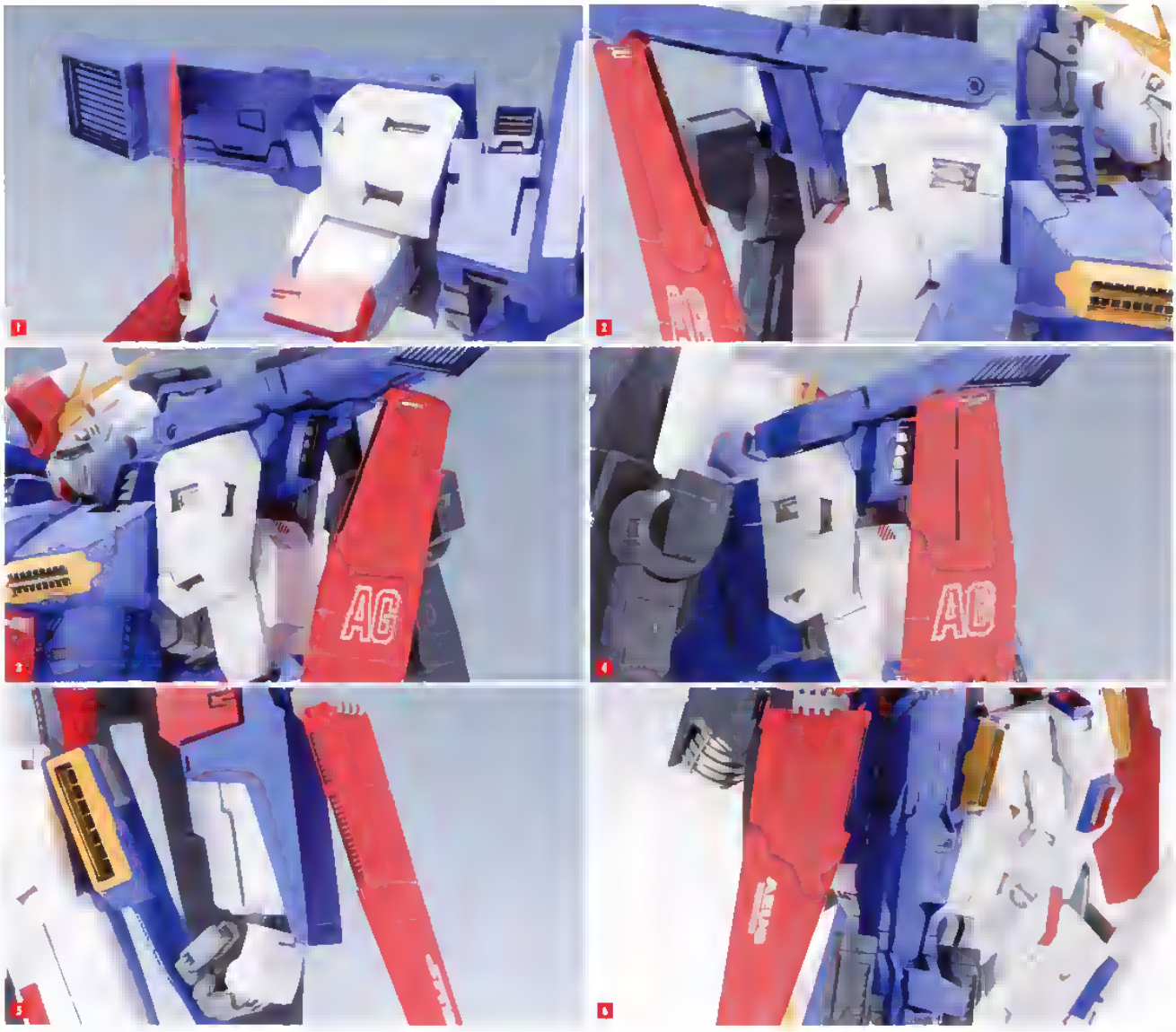
大きさを誤認させるほどの職人芸 この技術こそ、誰にも真似できない本物の持つリアリティであろう

そこに存在する「リアル」は確かに小さいものかもしれない、しかし、13センチそこそこの模型が20センチや30センチに見える"実感"の方が、見えないものを見えると言い張る偽のリアルよりも遥かに真に迫っているとはいえないだろうか

■無数の解答を追い求める姿勢

小松原氏の造型に対するアプローチは、主としてそのモビルスーツの存在を成立させるために必要な要素を、実際の立体に表れる形で補完していく方法を採る。

機体各部の元々の形状や設定を尊重し、まずありのままに受け止める。その上で、役割から逆算したあるべき形を与えてやることで、モビルスーツ自身の存在の「リアル」さが高められていく 小松原氏の模型製作のアプローチ



1 噴射口、あるいは放熱口のような意匠のある肩上部アーマー。中央部から折れ曲がり、上へ跳ね上げられることが想定されている。

2 肩前面のアーマーも複雑な縁取りによってブロック構造が再現され、装甲としての強度の高さを演出する。また、中央にはフルアーマーユニットを接続するためのロック機構が再現されている。所属組織を示す"AEUG(エゥーゴ)"ロゴがレイアウトされているのもポイントだ。

3 ウィング ノールはダブルゼータの中にあって 航空機的テイストを最も明確に持つ部分。精密なスジ彫りと質厚の表現に加え 機体には航空機らしいポイント演出として編隊灯が表現されている。

4 空力に関係しそうなスリットの存在が分かる。翼の付け根の可動部は、単純な軸構造から高い揚力にも堪えられる力強さを持った。噛み合わせ機構として表現されている。

5 バーニアを収納する下腕部は「マスターピース」撮影時のモデルからバランス修正され、若干太く作り直された。手のパーツはAE社製のモビルスーツの共通部品と考えて、ほかのモビルスーツと同しものが採用されている。

6 主翼下部にも"AEUG"のロゴが施されている

は、人鉈を振るった大アレンジや新設定の創作などが基本的ではない。

こうした手法はもちろん多くの造型師が日常的に行っていることであろうが、小松原氏の場合はその突き詰め方が尋常ではない

考えに考え抜いて導き出された解答は、疑いもなくその時の自分の中の"正解"なのであるが、解は1つではなく無数にある。一度仕上げたものでも答えを常に考え続けている。

「マスターピース」の作業からわずか数ヶ月後、今回の「ロールアウト」の撮影でスタジオに集まったスタッフたちは、小松原氏が自らキャリーしてきたダブルゼータ・ガンダムと再び対面し、度肝を抜かれた

そこには、全く別のダブルゼータ・ガンダムが立っていたのである。

小松原氏の内の「本物」の姿は、それほど短期間のうちに変遷するものなのだ 下手をすれば、模型の完成直後にスタジオ撮影している時、既に首を傾げて考え込む姿が見られることもある それは決して「こうしておけばよかった」という後悔ではなく、新しい解答を探り当てて真剣に思慮する探求者の思考なのだ。

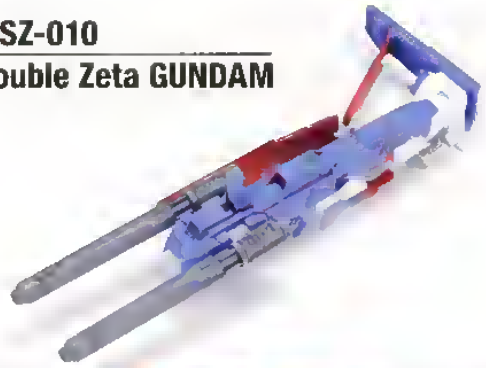
■ダブルゼータの解答

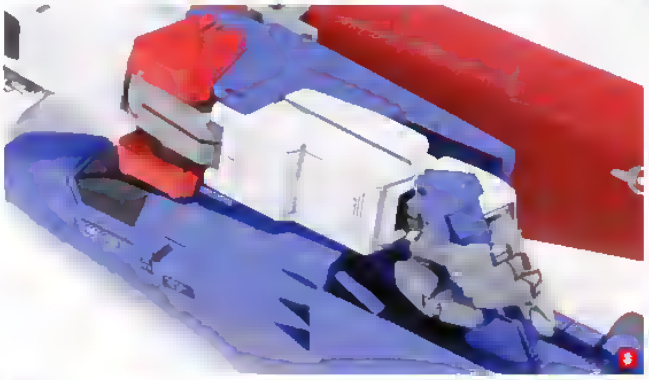
今回の主役となるダブルゼータ・ガンダムの立体は、どのようにして生まれたのであろうか。

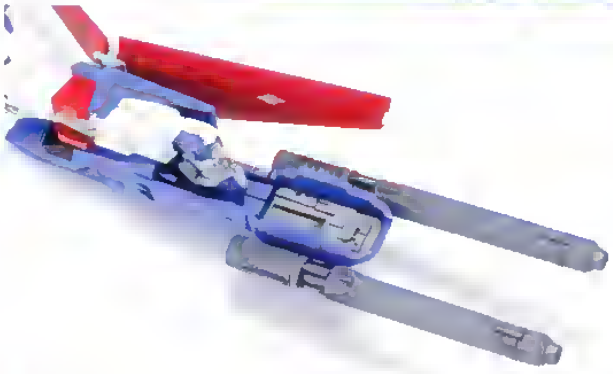
まず、全体のコンセプト決定にはかなりの時間がかけられたという。これはダブルゼータのあるべき姿を割り出す、最も根本的かつ重要な作業であるから当然だ。▸▸

1:144 **MSZ-010**

Double Zeta GUNDAM







1 モビルスーツが運用できるギリギリのサイズに調整されたダブル ビーム ライフル。
2 独立したジェネレーターを持つ強力な武装。変形機構 本体との連結機能、さらに機体全体を管制できるコクピットを持つなど多機能であり、単なる武装の枠を超えた存在感を構密なディテールで再現。
3 グリップを保持する右拳の自然な表情付けに注目。銃本体後端のコクピット脇にはレスキューのコーションか航空機の操縦席であることを強調する。
4 大出力の銃口は、加速器を兼ねた砲塔先端を二重構造で表現。
5 ライフルを収まりの良い位置で保持できるよう、グリップ部分を調整している。銃身基部の裏側には連結機構を表すフレームを再現。
6 腰サイドアーマーの可動部。Gフォートレス（またはコア ベース）変形時には水平に起き上がる部分であり、そのためのフレーム構造が表現されている。

▶ ハイロットが乗るネオ・コア・ファイターの大きさを、コクピットのサイズから逆算して決定これをコア・フロックに変形させて頭頂高18メートル強のダブルゼータの腹部に収めると、意外なほど小さいことが明らかとなった

小松原氏が導き出したダブルゼータ像は、ウェスト部分の細い、これまでにないシルエットとなっている だが、ルナ人間のプロポーションを外れたモビルスーツの印象は、腕が細くなったくらいでそう変わるものではない 敢えて、これを基準にバランスを整えることとした

そして完成したダブルゼータは「マスターピース」で読者の前に姿を現し、大きな反響を巻き起こした その1つの"形"が示す解答は、しかし前述のように 瞬のように過ぎ去り、今回の「ロールアウト」ではまた別な姿がこの瞬間の解答として"今のところ"提示されている

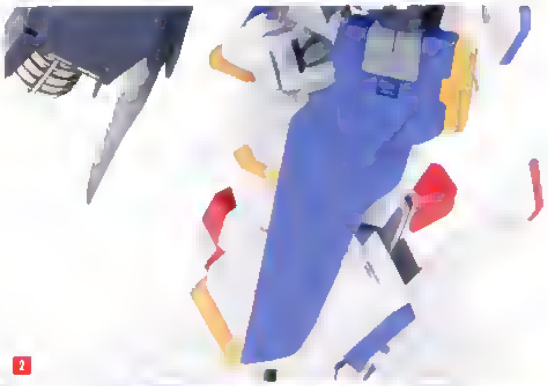
我々は、小松原氏の早すぎる進化に付いていくので精一杯である。

■製作者コメント 小松原博之

マスターピース ダブルゼータ・ガンダム」発売以降、ダブルゼータ・ガンダムの造型について賛否両論色々とご意見を頂いております。

内容はプロポーションのことについてがその大部分で、「ダブルゼータはもっと太め」との意見、「フルアーマー化を見据えたプロポーション取りがイイ！」という意見、「今までのダブルゼータの立体にないプロポーションがイイ！」という意見など、さまざまです

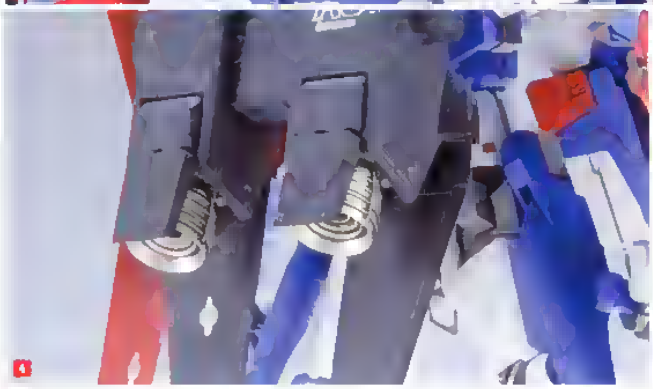
1



2

3

4



5

6

1 2 全翼や腰のサイドアーマーなど、すべての翼形状パーツには表と裏で別のパネルラインが掘りをもって再現されている。実際の航空機でも表裏それぞれ異なる機能を持っている。

1 バックパックを外した背中のデザイン。背中の盛り上がった板状のパーツはかなりの厚みが取られているが、コアトップの構造を検討すると、この中にシェネレーターが内蔵されている可能性が高いため、それを意識した造型となった。

4 ミサイルコンテナ正面にもロックパーツを感じさせるモールドが施されているのが分かるだろう。

5 ノズルは外周部に冷却用のパイプが走る。金属色での塗装も「マスターピース」世界では共通の表現だ。

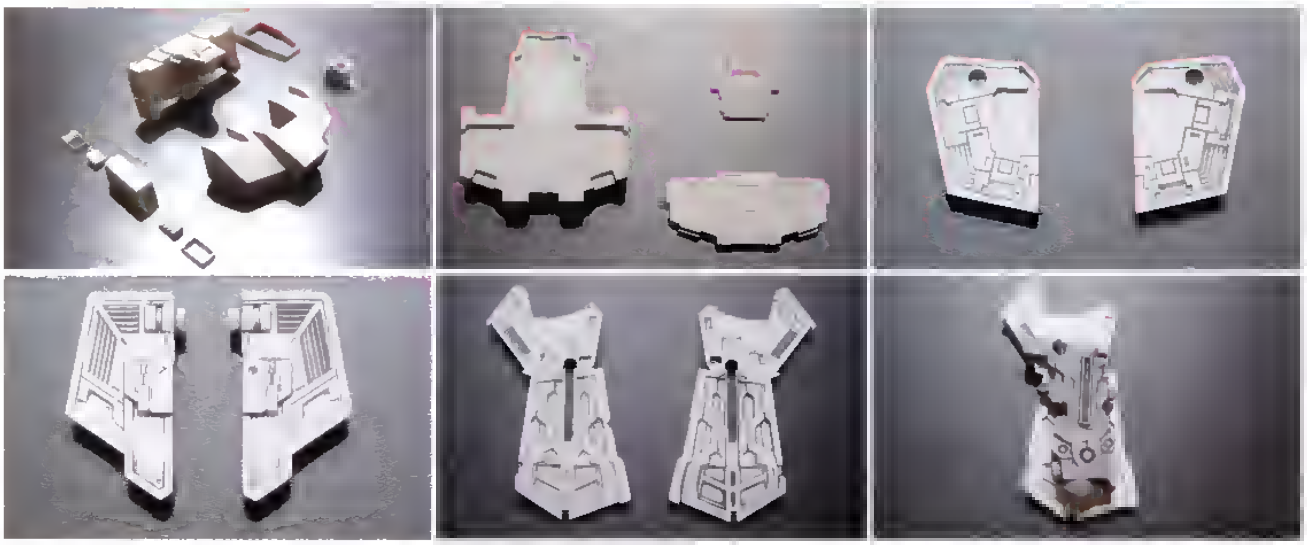
6 エンジンユニットの表現が確認できるバックパック裏側。下部の翼には武装を取り付けるパイロンが表現されている。

僕的には今までのダブルゼータの立体にないプロポーション取りというのが、最初のテーマとしてあったのですが、これがなかなか簡単にはいかず、プロポーションの決定までに多くの時間を費やすことになりました

なんと言いますか、78系、Z系は自分なりの こうすればお客さんが喜んでくれるはず」みたいなものがあったのですが、ダブルゼータって 見して分かる通り、ガンダム」の名を冠するモビルスーツとしては、ユニット構成やボリュームバランスが独特で、78系やZ系に対して持っていた自分なりの法則が当てはまらないところが多いのです それなりにまとめて造型に入っても これでお客さんが喜んでくれるのだろうか?」と疑心暗鬼になり、手が止まってしまうことも多々ありました

よくダブルゼータを「78系」といい、Sガンダムを Z系」と呼んでいるのを耳にしますが、僕自身は 度もそう感じたことはなくて、ダブルゼータとSガンダムは「78系」にも Z系」にも属さない「他種」だと思っています もちろん"駄目"という意味ではありません。誤解されると嫌なので 特種」とでも言っておきましょうか(笑) ダブルゼータを「78系」といい、Sガンダムを「Z系」と呼ぶ根拠の大部分が「マスク形状」を指していることが多いように感じるのですが、本来系譜や属性はそのような単純に似ている部分 一箇所で決まるものではなくて、もっと別なルールに沿って決定していくものではないでしょうか。で、それらに従って考えていくと、ダブルゼータとSガンダムこそ「同属性」であって、系譜としても「分離変型合体機の系譜」という括りになると思うのです

1:144 MSZ-010
Double Zeta GUNDAM



■製作途中の写真からは、フレーム部分やダクト内パーツなど、カラーの異なる部分でほとんど分割されていることが分かる。物理的にパーツを分けることで、塗装で色分けする以上に"別パーツ"感と精密感が出せる。

右下の写真はスネ外装と内部フレーム。外側から見えるスリット内部のグレーが、実際にフレームの露出した部分であることが理解できるだろう。
アーマー裏側のモールド表現は、氏がこれまでに手がけてきた作品と比べても、さらに精密度が増したものとなっており、どのパーツを取っても隙が全くない。

■カラーレシピ

青
コバルトブルー(85%)+ホワイト(15%)
+蛍光ピンク(少々)

赤
シャインレッド(50%)+モンザレッド(35%)
+ホワイト(5%)+蛍光レッド(10%)

黄
黄橙色+ホワイト
+蛍光オレンジ

グレー(バックパック)
ネービーブルー
+ニュートラルグレー+ホワイト

グレー(関節)
サーフェーサーグレー(ソフト99)

黒(キャノピー)
クロスブラック

※特に表記のない場合はMrカラー

Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

U.C.0088

■諸元

所属　エゥーゴ
建造　アナハイム・エレクトロニクス社
全高　22.11 メートル（72.5 フィート）
頭頂高　19.86 メートル（65.2 フィート）
本体重量　32.7 トン（72092 ポンド）
全備重量　68.4 トン（150797 ポンド）
ジェネレーター出力　7340 キロワット
スラスター推力：21700 キログラム（47800 ポンド）×2
　　14400 キログラム（31700 ポンド）×4
スラスター総推力：101000 キログラム（222700 ポンド）
センサー有効半径　16200 メートル
　　（100 マイル）
装甲材質　ガンダリウム合金
武装　ダブル・バルカン ×2、
　　ハイ・メガ・キャノン、
　　ハイパー・ビーム・サーベル ×2、
　　ダブル・キャノン、
　　21 連装ミサイル・ランチャー ×2、
　　ウィング・シールド、
　　2 連装メガ・ビーム・ライフル

1:144 **MSZ-010**

Double Zeta GUNDAM

■上から「マスターピース」収録モデル、今回の「ロールアウト」収録モデル、そして試作モデル。頭部の形状もその都度作り直されてガラリと雰囲気を変えている。ヘルメットやダクトの形状、マスク部分の大きさなどのバランスが異なる。最終的に決定された「ロールアウト」版は、前面から見て卵形シェイプの美しい頭部となった。

右の白い試作モデルは、左の2つの中間に位置するタイプ。テスト用としてメインのカメラアイが左右で微妙に異なる形状となっている。これはイメージを比較して、今回の「ロールアウト」版の仕様を決定するサンプルとして製作されたためた。

▶ そこで今回僕は「独自に（あくまでも独自にです）ダブルゼータとSガンダムを「同属性」と括り、作業を進めています（苦笑）。人気のモビルスーツであるZプラスは当時、「あ」の人が「Zプラスは人型を外したプロポーションが正解」とコメントしましたが、さまざまな画稿が発表されている現在でも「Zプラスは人型外れてないと嫌」という根強いファンが多いですよね（何を隠そう僕もその一人だったり・笑）。

で、フェイス、腕部、太もも、足首、などZプラスとハーツを共用するSガンダムも僕的には允許人型外して、いると思うのですよ。あの頃大腿部のように及ばず、股関節の位置もZプラス同様、若干外側にオフセットされていて独特なプロポーションを形成していると思っています。

でね、強引に繋ぎますが、今回僕はSガンダムと「同属性」と考えるダブルゼータも、人型を外したプロポーションで行こうと思ったのです。

設定画稿などは大なり小なりハース付きで描かれているのが普通ですが、それを立体にする時、メーカーでも個人でも作り手それぞれが設定画稿を読み取り、ハースを取り去って造型するのが通例です。

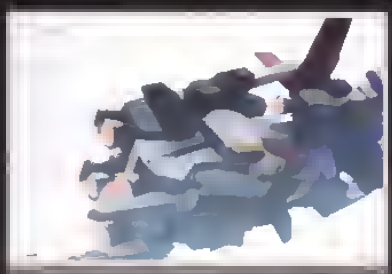
今回の棚瀬氏によるダブルゼータの模型製作用ディテール画稿もハースがついた画稿だったのですが、頂いた時は「おお、カッコイイ」と普通に感動していました。ですが、人型を外そうと決めた途端、画稿の見方そのものが変わり、画稿のバランスをそのまま立体として成立させたら間違いなく今までにないダブルゼータができるんじゃないかと考えた結果、プロポーション問題は一気に解決に向かったのです。■

1:100

MSZ-010 Double Zeta GUNDAM [G FORTRESS]

Anaheim Electronics

Modelling By **Takuya Ohno**



2009/03/25 masterpiece
Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

P028-033/078

バンダイ　1:100スケール　プラスチックキット
マスターグレード MSZ-010 ZZガンダム　改造

製作／大野卓也

小松原さんとshinshinさんの打ち合せに同席したのがきっかけで、この作例の話をいただきました。

最初は不安でしたが、小松原さんや仲間のアドバイスもあり、自分なりに納得いくものが完成しました。プレッシャーもありましたが、自分の技術力の向上に繋がったと思います。ありがとうございました。

Gフォートレス

“要塞（フォートレス）”の名前を冠するダブルゼータ・ガンダムの航空機形態は、多くのモビルスーツが大気圏内での飛行能力を持たなかった当時の情勢の中にあって、ガンダムを名乗るに相応しい特殊な能力の1つであった。

初代RX-78-2ガンダムの実現用に開発されたGパーツ構想を発展させたダブルゼータは、その圧倒的な火力を長距離展開できる能力を有する。このダブルゼータが地球へ降り立った際、護衛艦であるアーガマがモビルスーツ隊と別行動を取るという本来の設計思想を逸脱した運用が行われた。このダカール挟撃作戦は、ガンダム・チームの機動力や戦闘力――特にダブルゼータ単体の持つ圧倒的な火力が、母艦なしで広範囲に展開可能であるがゆえに実現されたものである。

「マスターピース」では、“航空機”と呼ぶには余りにも強引と思える形状の空飛ぶ要塞（フライング・フォートレス）を、「MG 1/100 ZZガンダム」のGフォートレス形態を用い、迫力ある空撮風映像として再現した。

Anaheim Electronics U.C.0088
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM [G FORTRESS]

■諸元

所属　エゥーゴ
建造　アナハイム・エレクトロニクス社
全長　30.13メートル（98.9フィート）
全幅　18.52メートル（60.8フィート）
本体重量　32.7トン（72092ポンド）
全備重量　68.4トン（150797ポンド）
スラスター総推力　69700キログラム（153600ポンド）
武装　ダブル・ビーム・ライフル、
ダブル・キャノン、21連装ミサイルランチャー×2

1/100 MSZ-010
Double Zeta GUNDAM
[G FORTRESS]

■撮影に使用したモデルは強度や屋外での撮影を考慮してGフォートレス形態完全固定での製作となった。「マスターピース」で用いるモビルスーツ造型は，撮影方法やセットの大きさを考慮して基本的に1/144スケールであることが多いが，今回のGフォートレスでは1/100スケールキットを使用している。
これは迫力ある航空写真ライクな絵を撮影するため，できるだけ大きな撮影模型が欲しかったため。製作に当たっては，MGモデルの素性を活かして大きな改造を施してはいないが，す

■製作者コメント 大野卓也

MGのダブルゼータ・ガンダムを使い，Gフォートレスを製作しました
ストレート組みで良いので，「丁寧な作例をお願いします」とのことでしたので，面出し，エッジ処理，スジ彫りの彫り直しなど，基本的な作業を集中して行いました

Gフォートレス時に気になった機首とコクピットハッチの隙間は，ハッチの下にプラ板を貼ってハッチを延長しました　背中のプレートと胸の合わさる部分の段差もプラ板を貼り，自然なラインになるように成型しています

【塗装】
「マスターピース」内では小松原さんのダブルゼータ・ガンダムと「同一機」ということなので，異なる印象になっては困るので色の打ち合わせを何度かさせていただきました。

スケールエフェクトを考慮して，小松原さんのダブルゼータ・ガンダムよりも若干濃い目の色を調合しています

べてのパーツに対し、シャープなエッジ処理をはじめとした丁寧な工作が施された清潔感ある仕上がりとなっている。また、1/144スケールとは異なる1/100なりの表現として機体の塗装を検討。スケールエフェクトを考慮し、ほかの1/144モデルに比べ、発色の良さを優先した塗装が施されている(近くに見えるものほど、はっきりした色彩になる)。「マスターピース」を飾った航空機らしい迫力ある特撮写真では、この彩色と距離に合わせた空気遠近効果のブレンドにより、絶妙なスケール感の映像が作り出され話題となった。

■カラーレシピ

白
ファンデーションホワイト(フィニッシャーズ)
+ピュアブラック(極少 フィニッシャーズ)

赤
シャインレッド
+ホワイト+蛍光レッド

黒
ブラック+ホワイト+ネービーブルー

青
コバルトブルー+ホワイト+蛍光ピンク

黄
ガンダムカラーイエロー2
+ホワイト+蛍光レッド

グレー
ファンデーションホワイト(フィニッシャーズ)
+ファンデーショングレー(フィニッシャーズ)

※特に表記のない場合はMrカラー

1:35

MSZ-010 Double Zeta GUNDAM [manipulator]

Anaheim Electronics

Modelling By **Katsumi Kawaguchi**

ダブルゼータ・ガンダム(マニピュレーター)

モビルスーツは、様々な要素を内包した架空の存在である。多くは兵器、人型ロボット、乗り物といったように認識されるモビルスーツの本質は、究極的にいえば人に造られた道具であり、常に人と関わる"物"ということになろう。

パイロットや整備員といった直接それらに触れる者にはじまり、敵や味方、守るべき市民といった存在の概念に関係するものまで、モビルスーツは人の中にあるものと想像されるがゆえに、架空の存在でありながらこれほどまでに現実感を帯びるものなのだ。

「マスターピース」シリーズでは、モビルスーツに"命"を吹き込むために、人間そのものや、ビルや格納庫といった、人の産物であることがより認知しやすい物体を同一フレームに入れ込む手法を多用する。造型の素晴らしさに加え、こうした対比物との効果によって、いかにもそこにあるかのようにモビルスーツの模型たちは輝き出す。

模型の世界で古くからある"ジオラマ"と呼ばれる表現方法は、そのものが存在する世界や時代、果ては空気感といった模型に付随する数え切れないほどの情報を見る者に与えてくれる。

現在ではCG技術の発達により、誌面上でジオラマを再現することは以前にも増して容易になった。それでもなお、人のすで表現された"情景"の追力に及ばないことも多い。

ガンプラ名人として、少年たちに夢を与え続けてきた川口克己氏による今回の作例は、整備中、あるいは開発中のダブルゼータ・ガンダムらしきモビルスーツの下腕部が題材となっている。

機体の周辺ではアナハイム・エレクトロニクス社(AE社)のクルーたちが作業をしている。ここまでオーソドックスでダイレクトなジオラマ表現を扱ったものは、「マスターピース」にはほかにない。

マニピュレーター部分は「U.C.ハードグラフ 地球連邦軍 対MS特技兵セット」から流用。腕部内蔵バーニアやフレームに施された金属表現や、10人にも及ぶフィギュアの躍動感にも注目だ。豊かな表現力とドラマ性、そしてこれらをまとめ上げるバランス感覚は、さすが名人といったところであろう。

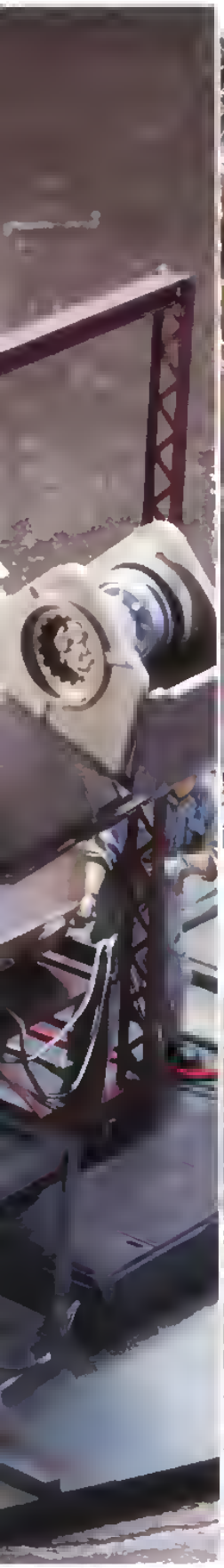
このジオラマの主役は、ダブルゼータの腕であり、その周囲で働く人間たちである。

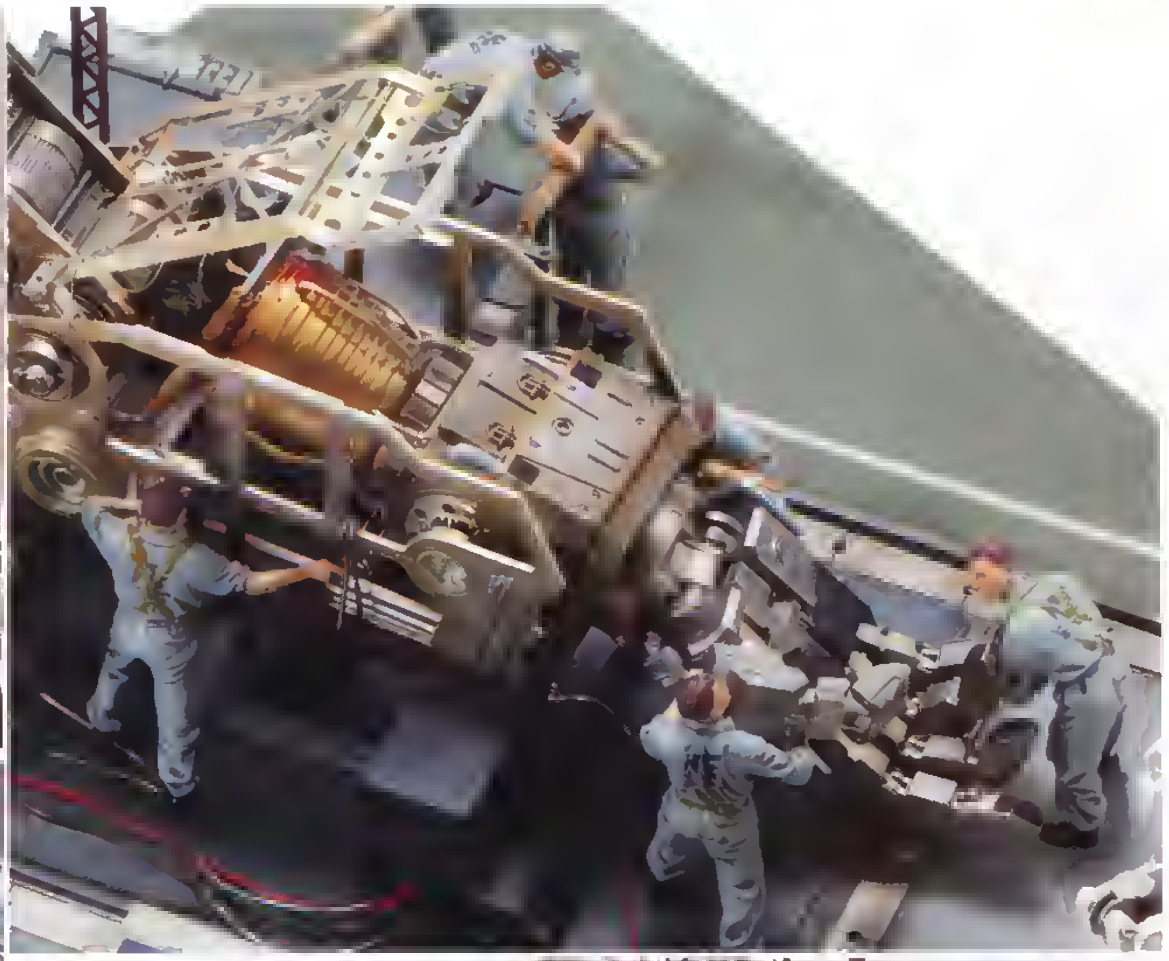
内部機構の露出したダブルゼータの腕部は、鮮やかなトリコロール塗装の施された外装がすべて取り払われ、徹底的に無機質な姿を晒している。それに比べ、周囲のクルーたちの立ち動く様子からは、息づかいや温かみまでもが伝わってくるようだ。

1:35スケール
B-CLUB 1:35スケール ガレージキット+
バンダイ 1:35スケール U.C.ハードグラフ+
スクラッチほか使用ジオラマ
MSZ-010 ダブルゼータ・ガンダム
製作/川口克己

1:35

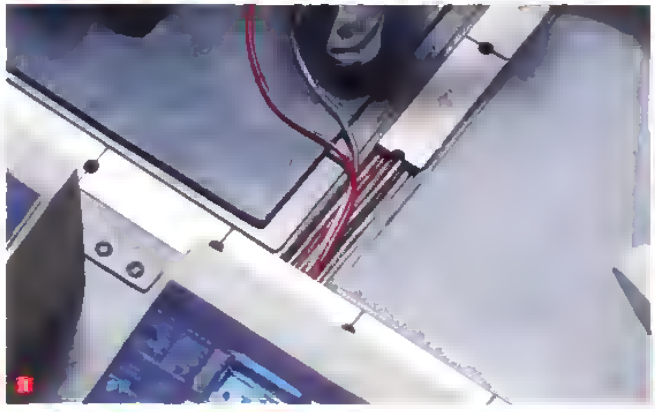
MSZ-010
Double Zeta GUNDAM
[manipulator]





1:35

MSZ-010 Double Zeta GUNDAM [manipulator]



1 2 3 モビルスーツのアーム部分は1/35 UCハードグラフのキットを使用。AE社が開発過程で試験運用された機体をメンテナンスしている情景を再現している。人間とモビルスーツの部分パーツの対比が面白い。

4 作業着の背中にはAE社を示すロゴマークをプリント。適度なウェザリングが施されている。

5 側溝に配線設備が作り込まれるなど整備場にありそうなピースを再現することにより、空間的な演出に説得力を持たせている。

6 このジオラマの持つ構造物の情報量と、キャラクターの絶妙なレイアウトが、角度によりさまざまな情景を見せる。

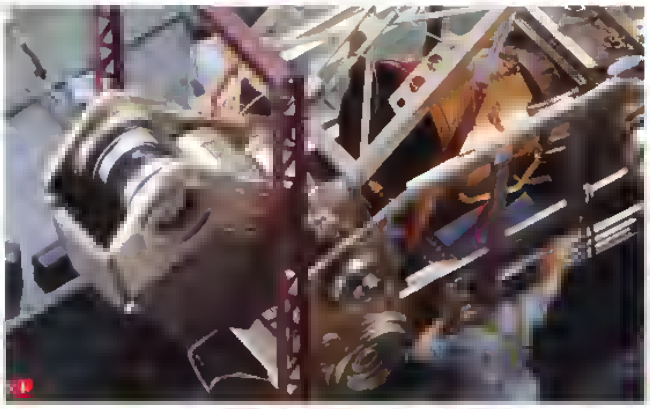
圧倒的なパワーと強力な火力を持ち、時には歴史さえ変え得る存在であるモビルスーツは、分解され、人間の手によって整備される時、人よりも下位の存在となり、その身を委ねる。この時、改めてモビルスーツが人の産み出したものであることを意識できるのであるが、その存在の距離感が、同時に極小となる瞬間でもあることに気付かされる。

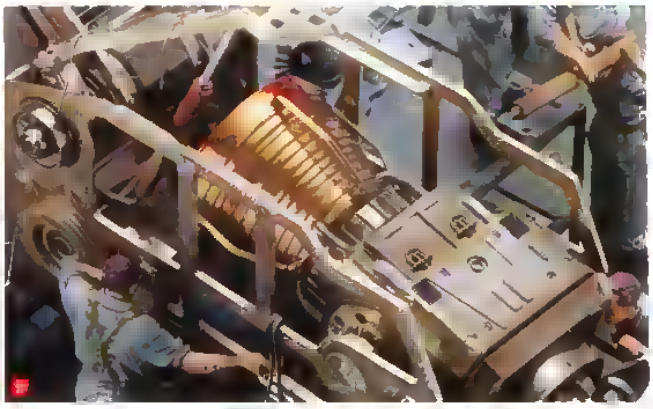
そして無機物で構成されたこのジオラマそのものが、人の手になるものであることを思い出す時、ジオラマの中に存在する人と物との関係性を、ジオラマを目の前にしている自分の内的世界の中で無意識にリンクさせ、生々しい感覚として受け取るのだ その感覚はいつの頃からか養われてきた自身の感受性に根差すものであるがゆえに、きっと読者もどこか懐かしさを覚えていることであろう

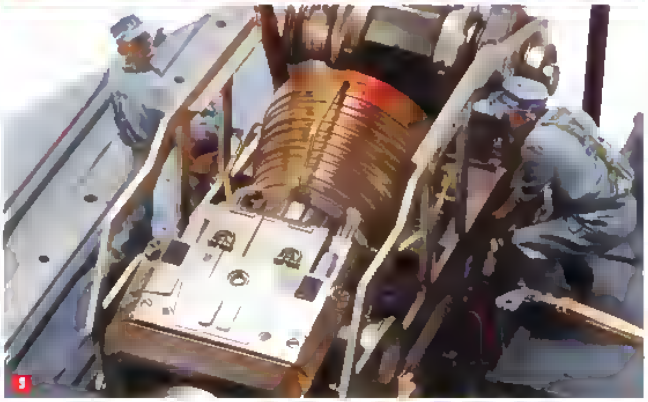
ここまで書けばもうお分かりのはずだ

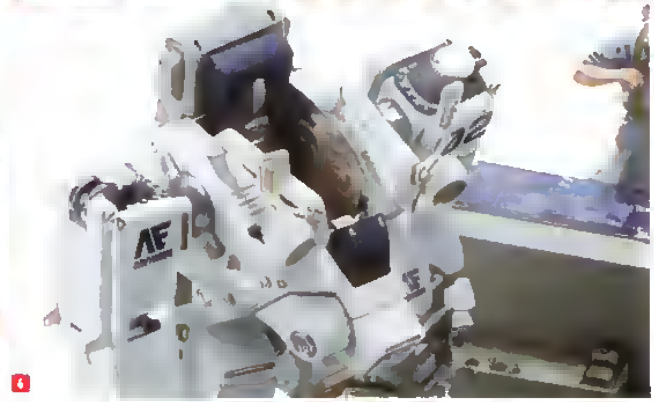
川口氏のジオラマに漂う 種のノスタルジックさこそ、モビルスーツを"身近"なものだと捉えている、今この瞬間の自らの感覚の正体なのである

「マスターピース」では、このジオラマにCGによるエフェクトを加えることで、あたかも人物たちが動いているかのような効果を演出した。従来からのジオラマ表現に最新の技術を加味することによって生まれる、新しい表現を楽しんでもらえただろうか。









1 2 ダブルゼータ・ガンダムの変形機構の中でも脚部に続き印象的な腕部ハーニア基部を 構造材とともに再現している。

6 構造物にはシオラマ的な見映えを考え，金属光沢の塗装表現が施された。ハーニア部分の焼き付き塗装がアクセントとなっている。

4 5 6 宇宙世紀を演出するもう1つのアイテムとしてB-CLUB製1/35シュニア モビルスーツをレイアウト。ジオラマの雰囲気に合わせてアイテールパーツが追加され，左モモに搭乗用のタラップが設置された。

Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM [manipulator]

U.C.0088

■諸元

所属　エゥーゴ
建造　アナハイム・エレクトロニクス社
全高　22.11 メートル（72.5 フィート）
頭頂高　19.86 メートル（65.2 フィート）
本体重量　32.7 トン（72092 ポンド）
全備重量　68.4 トン（150797 ポンド）
ジェネレーター出力：7340 キロワット
スラスター推力　21700 キログラム（47800 ポンド）×2
14400 キログラム（31700 ポンド）×4
（総推力）101000 キログラム（222700 ポンド）
センサー有効半径　16200 メートル（10.0 マイル）
装甲材質　ガンダリウム合金
武装　ダブル・バルカン ×2、ハイ・メガ・キャノン、ハイパー・ビーム・サーベル ×2、ダブル・キャノン、21 連装ミサイル・ランチャー ×2、ウィング・シールド、2連装メガ・ビーム・ライフル

Anaheim Electronics FA-010S FULL ARMORED Double Zeta GUNDAM

U.C.0088

■ 諸元

所属　ブレーゴ
建造　アナハイム・エレクトロニクス社
全高　25.14メートル（75フィート）
頭頂高　19.86メートル（65フィート）
本体重量　232.7トン（720,000ポンド）
全備重量　287.2トン（192,453ポンド）

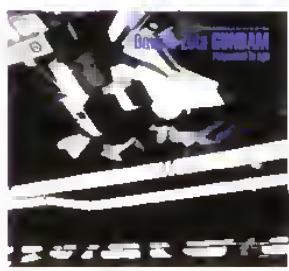
ジェネレーター出力　7860キロワット
スラスター総推力　124800キログラム（275100ポンド）
センサー有効半径　16200メートル（10.06マイル）
装甲材質　ガンダリウム合金
武装　スプレー・ミサイルランチャー×2、ハイ・メガ・キャノン、16連装ミサイルポッド×2、
8連装ミサイルポッド×2（増加装甲に装備されている物のみ）

1:100

FA-010S
FULL ARMORED Double Zeta GUNDAM

Anaheim Electronics

Modelling By **Keita Yagyu**



2009/03/25

masterpiece

Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

P063-005/060-007

ハンダイ　1:100スケール　プラスチックキット
マスターグレード FA-010A FAZZ改造

製作／柳生圭太

同一の世界観の中で造形物を製作できて楽しかったです。
ある種のルールのある中でいかに自分色を出せるか苦労しました。宇宙兵器っぽさが出ていると良いのですが　。
ほかの超絶モデラーの方々に迷惑を掛けないよう頑張りましたのでコンゴトモヨロシクデス。

1:100 FA-010S
FULL ARMORED
Double Zeta GUNDAM

フルアーマー・ダブルゼータ・ガンダム

フルアーマー・ダブルゼータ・ガンダムは、ダブルゼータ・ガンダムの強化プランに基づく、増加装甲装着型の機体である。
「マスターピース」の考察では、元々ダブルゼータがニュータイプ用兵装を有する第四世代モビルスーツとの対決を見越して設計された機体であるとの見解を示した。このフルアーマープランは、ダブルゼータの開発初期から既に構想に存在したものであり、運用データを取るためにいくつかの実機も建造されたとされる。

フルアーマー化されたダブルゼータの姿は、重モビルスーツとして認識される本機のもう1つの〝真の姿〟ともいえる。

最終決戦でハマーン・カーンのキュベレイを破ったフルアーマー・ダブルゼータは、グリプス戦役により戦力と人員を消耗した当時のエゥーゴに求められていた、単機で敵モビルスーツ隊を圧倒する性能を持つ機体としての役割を全うしたのである。
「マスターピース」では、本機の運用試験中の姿を模型特撮で紹介した。撮影に使用したモデルは「MG 1/100 FAZZ」をベースとし、大改造することなくポイントを押さえたプロポーション調整と、細部のディテールアップの積み重ねによって、素立ちポーズに均整の取れたフルアーマー・ダブルゼータのシルエットを作り上げている。また、「マスターピース」の模型プロデュースを担当する小松原氏からは、実験機体である本機に対し、ヒーロー性を取り除いた無機質な印象に仕上げるコンセプトが提示された。

製作を担当したのは柳生上太氏。作例は、「マスターピース」世界観に対応した造型を守りつつ、プロモデラーとして活躍する氏の〝個性〟が巧みに織り込まれたものとなった。

ちなみに今回、「マスターピース」撮影に使用したモデルを見直し、全体にわたってさらに突き詰められている。

柳生氏によれば、十分に完成度の高い昨今のガンプラについて、ほとんどプロポーションに問題を感じるようなことはないという。ただし、「マスターピース」のように、全模型に対して、異したテーマやコンセプトが提示される場合に、それに合わせた調整を施すことがある。

このフルアーマー・ダブルゼータの場合、小松原氏のダブルゼータ・ガンダムのプロポーションイメージに近付けるために胸の幅の調整、フトモモの延長、前腕の小型化を実施しているが、基本的にはベースとなるキットの良さを活かしている。

プロポーションの調整はポイントを絞って行い、その上で細部のディテールアップに取りかかる。その際に最も大切なこととして、氏は「調和」というキーワードを挙げる。

改造により突出する部分ができることを避け、常に全体に気を配った作業が求められる。奇をてらわず、オリジナルの造型の良さを伸ばしてやる、というのが氏のポリシーなのだ。

そして、改造に当たっては、最終的に作りたい完成型を自分の中に確固たるビジョンとして持つ必要があるという。そこから逆算して、改造ポイントを定めていくのである。

プロの模型改造は、細かい部分の1ミリ単位で緻密な作り込みの積み重ねによって成り立っている。大鉈を振るうような大きなプロポーション変更を行えば、確かに誰にも改造点がはっきり分かるが、せっかく調和の取れた元の造型を崩すことは、逆に改悪にも繋がってしまう。

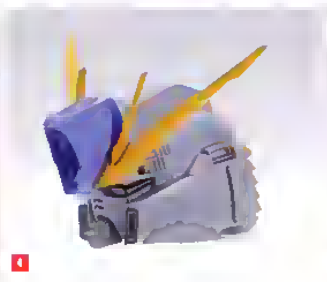
小松原氏や柳生氏ら、プロの造型師に共通するのは、地道で精密な作業を根気よく、自分の納得のいくまで重ねていくところであろう。その拘りのレベルは、常人から見ればほとんど〝執着〟といってもいい領域にまで達している。しかし、実はそうした究極的な拘りの有無だけが、プロとそうでない人間を分けているに過ぎないのだ。

プロの技術や工作そのものをすべて真似することは不可能かもしれない。だが、モデリングに対する姿勢は、大いに参考となるはずである。

もう一度いうが、柳生氏のフルアーマー・ダブルゼータは、誰でも手に入れられるガンプラがベースとなっている。気に入った表現があったら、1箇所でも採り入れるなり、参考にして独自のディテールアップに挑戦するなりしてみてほしい。

パーツを削って形を変えたり、プロポーションをむやみやたらに改変することだけが立派な「改造」ではあるまい。自分の理想とする完成型のビジョンは誰にも持てる。背伸びをせず、できる範囲で、まずは手を動かしてみよう。それは、確かな〝積み重ね〟の大きな一歩であるはずだからだ。

1

2


3

4

1 2 強化装甲・フルアーマーンステムを装着しても、着ぶくれ感や固まりのような無骨な印象はなく、あくまでモビルスーツとしてのプロポーションをギリギリで保った秀逸な造形。

3 4 5 6 頭部はハイ・メガ・キャノンの砲口とマスク部分を新造。フェイスはRX-78を感じさせる柔らかなラインで構成されている。またヘルメット部分は上下左右を幅詰めを行い引き締まったシルエットで表現。

■製作者コメント 柳生圭太

マスターグレードのFAZZを改造してフルアーマー・ダブルゼータ・ガンダムを製作しています 製作上の改造ポイントは以下の通りです

【頭部】
・フェイス、ハイメガ部分はエポパテスクラッチです ハイメガ内部は徹底的にモールドを彫り込みました
・アンテナは削って鋭角的に、短いほうはブレードアンテナっぽい断面にしてあります
・メットは上下左右に幅詰め、前後長は変えてません
・バルカンは真鍮削り出し スリットは0.15ミリのタガネで彫りました
・鼻のダクトは作り直しです
・首は5ミリ延長 周りに流用パーツでゴチャメカを配置 隙間にエポパテで装甲モールドをプラスしました。
・黄色のエリは中心で2ミリ幅詰め プラ材でディテールアップしています

【胸部・胴体】
・肩軸やフレーム、コア・ファイターはキットのままです。
・首両サイドの変形フレーム部分のダクトはエポパテで彫りを深く新造しました。
・上半身の白い外装は中心で切って3ミリ幅詰めしています。
・ 角部分等のメカモールドは剥り抜いてエポパテで新造。配置スペースが特殊な場合、流用パーツを使うより密度感が増します。
・中央下部分が意外とスカスカなのでプラ材で構造材を製作しました
・左右のミサイルコンテナはヤスリがけでひと回り小さく&エッジを出します

1:100

RX-0[illegible]
FULL ARMORED
Double Zeta GUNDAM

1

2

3

4

5

6

5 両肩はそれぞれ白い外装をまとった部分を内側に5ミリずつ狭められており 緊張感のあるプロポーションへと調整されている。

5 肩サイトに設置されたバーニアの可変ヘーンなども、単なるディテールではなく構造を想像させる作り込みとなっている。1サイズ大きな1/100スケールのため、要求されるディテールのレベルが数段上がるのだ。平面で構成された肩プレートは、構成面の中に高低差が設けられ、シンプルな形状の中に陰影による立体的な演出が施されている。

5 頭部の隙間から見え隠れするメカディテール。このような非装甲部分に見られるスケールモデル的な内部メカの表現が、モビルスーツが巨大な物体であることを見る者に感じさせる。

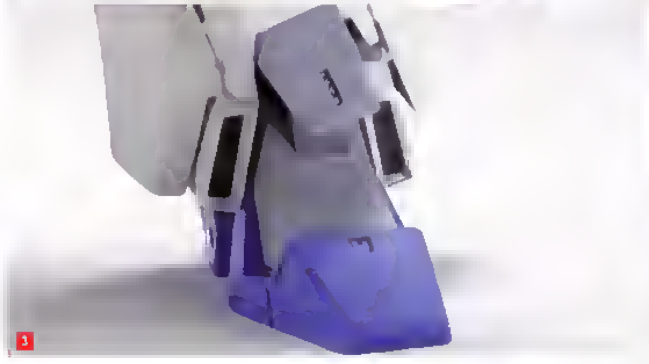
4 プレート裏に見えるメカ色部分が複層構造物の持つ"らしさ"を感じさせる。また、肩口にレイアウトされた強化バーニアは「マスターピース」標準の開閉ヘーン付きの仕様となっている。

5 胸部のセンサー部も精密なメカの作り込みでディテールアップ。またセンサー部分はクリアパーツで表現された。

5 腰部のハイ-メガ キャノンはワンポイントとしてメタリック調に表現。砲身下部にもメカモールドが施されている。また、エネルギー伝達ケーブルはストレートタイプに変更。

・脇のダクトは取り付け部を刳り抜いて密着感を出します。
・腰ハイメガ本体はキットのもの。中心に市販マルパーツを使用。
・周りの装甲を刳り抜いてエポパテと旋盤加工したモールド類でデコレート
・前面装甲は左右端をプラ板で幅増し
・下部のダクトを刳り抜いてエポパテで新造。意外に形が複雑
・正面スジ彫りを彫り直しました
・エネルギーチューブ取り付け部を4.5ミリプラパイプを使って新造。
・チューブは4ミリのカラーワイヤー 自遊自有 を曲げて形に合わせたものをキャスト反転しました
・サイドアーマーは先端部をプラ材で幅増し
・个体的にエッジの角度を調整
・中央バーニア部分を切断、別パーツ感を付加します
・バーニアは旋盤加工
・股関節は取り付けパーツ後部に5ミリプラ角棒をかまして前に移動、
・フロントアーマーはプラ材&エポパテで新造しました

【腕部】
・左右に伸びる白い肩アーマープレートはプラ材とエポパテでスクラッチ
・スクラッチでもメカモールドなどを別パーツ化しておくと塗装時に楽&キレイに仕上がります
・肩ミサイルは縦に割って細小&微妙なテーパーをつけます。ダクトはエポパテで新造。
・白&グレーの肩部分は接着面で前後に2ミリ幅詰め
・上腕は2ミリ延長



1 先端部分にディテールが追加されたことで 密度感が高まった腰部フロントアーマー。先端部のスリットも新造である。装甲内に見えるダブルゼータ本体のフロントスカートにも、先端にロック機構らしきメカディテールが追加されている。

2 サイドアーマーの中央ブロックは、いったん別パーツ化して再接着。独立したブロックとしての存在感を生み出している。リアアーマー裏にも構造材を演出したディテールが追加された。

2 キットの状態では比較的シンプルな面で構成された脚部を、モールドの追加と可変ヘーン付のバーニアで存在感をアップ。ブロックが合わさった谷間にもケガキでスジ彫りを施すことにより、シャープにスミ入れされている。

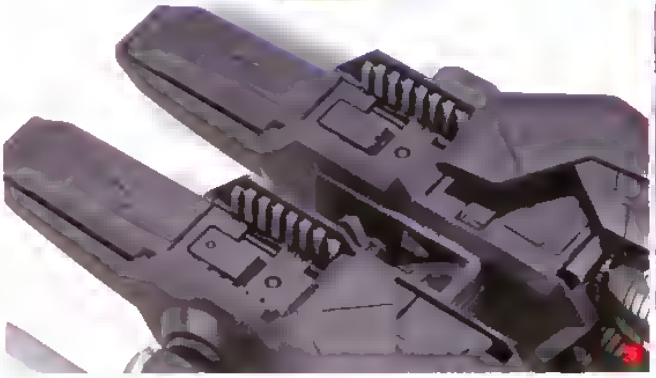
4 脚部のバーニアには、1つ1つに「マスターピース」世界観に合わせた可変ヘーンの追加が行われている。

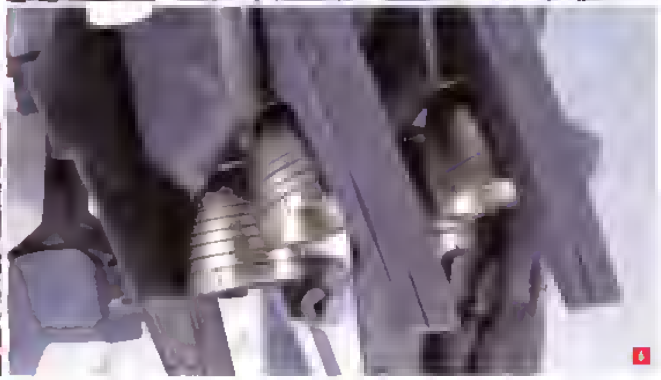
3 延長されたつま先にもワンポイントとして、凹凸のディテールが追加され、単純な面に密度感を与えている。さらに、足首をカバーするフロントパーツ先端にも精密なディテールを追加。わずか左右1ミリの空間に施された掏りの表現を確認してほしい。

4 膝横の円形パーツも新造。シャープなエッジとポイントを絞って施されたスジ彫り表現が精密感を演出する。

・肘関節～前腕は中身に「MG 1/100 ガンダムMk II」を使用
・青いプレートをヤスリで削って小型化して接着。
・前腕甲アーマーは中心で六方向に切断してひと回り小型化。
・太いスジ彫り部分が埋まるのでメカモールドを彫り込み
・外側のミサイルユニットは接着面で2ミリ幅詰め
・手首もほかの方の1/144の作例とディテールを含わせてエポパテでスクラッチしました

【脚部】
・モモ部は1部取り付け部のホリキャップを 左右逆」に取り付け、足の取り付け幅が外側になります
・ひざ中で水平に切断。7ミリ延長しています
・構造的に塗装後に膝関節を嵌めて貼り合わせる必要があるので、後ろの分割ラインをスジ彫り位置に変更、
・マルイチモールドひと回り大きく旋盤加工でスクラッチしてあります
・膝の長い突起は下部で切断、1センチ延長。
・先端のモールドをエポパテ彫りこみでプラスした
・膝関節、およびスネ内部フレームは接着面で2ミリ幅詰め。
・変形などを考慮すると、「MG Z2ガンダム」のスネの長さは結構正確と考え、白い外装は接着面で調整してフレームに合わせただけです。
・後は広い面にスジ彫りをちょこっと追加してあります。
・下部ノズルパーツ類はヤスって面をシャープに調整。
・足首は取り付け部分で7ミリ延長。つま先&カカトはプラ板で囲って大型化。
・各種ラインを柳瀬氏の画稿に合わせてエポパテで修正しています。





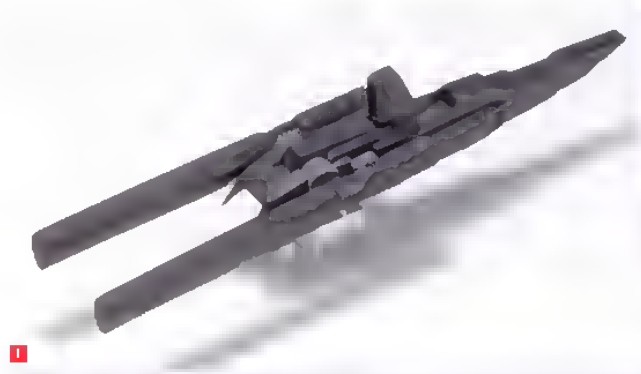
4 手首部分は「マスターピース」のほかの1/144作例と比率を合わせ、エポパテで新造された。
5 マスターピース誌面に掲載された画稿を参考に作り込まれたバックパック。一貫した内部メカディテールの投入がモデルアクセントとなる。
6 力強いバーニアは、旋盤加工で削り出されたパーツを使用。また、外周の縁に細かいフィン状のパーツがレイアウトされている。

1 各所に配置されたマルイチモールドは、すべてくり抜かれ、別パーツが貼り込まれている。奥行きを強調するためベース部分は本体色より一段暗く塗装された。
2 下腕部スリット内部のモールドに注目。このように一見単純なディテールの中にさらに情報をプラスすることで、全体の密度感の向上を実現しているのだ。
3 肘ブロックもメカディテールでしっかりと裏打ちされている。

▶【バックパック】
・1.部ミサイルコンテナは中心で水平にカットして、5ミリ短くしました
・各面にプラ板&スジ彫りでモールド追加.
・本体部分は各面をヤスリで調整して面出し
・前から見て目立つ部分がシンプルすぎるように見えたのでプラ材で構造材をスクラッチしました
・サーベルは旋盤加工で新造。先端にモールドも追加しています。
・取り付け基部の隙間に歯車モールドを追加 チラっと見えます。
・ノズルは旋盤加工で大きめに新造。先端の細かいフィンは0.25ミリプラ板。
・直径×3.14÷分割数で計算して大きさぴったり
・ウイングもちょこっと形状変更してシャープに

【武器】
・ほぼスクラッチです プラ板、プラパイプ、エポパテを駆使して基本に技術で地道な作業です
・銃身は縦長タイプをチョイスしました腕への接続は強力磁石を使用。
・銃のグレー部分は別パーツ化して塗装を楽に。逆にいえば造型をスタートする時点で塗装のアレンジまで考えてパーツ構成を決定しています

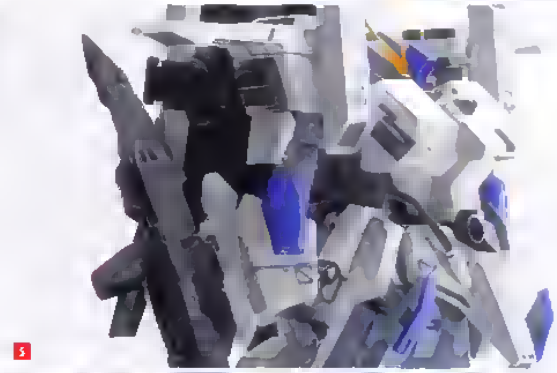
【そのほか】
・各部のマイナスモールドは取り付け部を一段彫り抜いて設置しました。
・取り付け面の色を微妙に変えているのがポイントです。
・各部のバーニアはフィン状のものを製作 基本的にプラ板で作ってバーニア枠との調整はエポパテ現物合わせです。



1

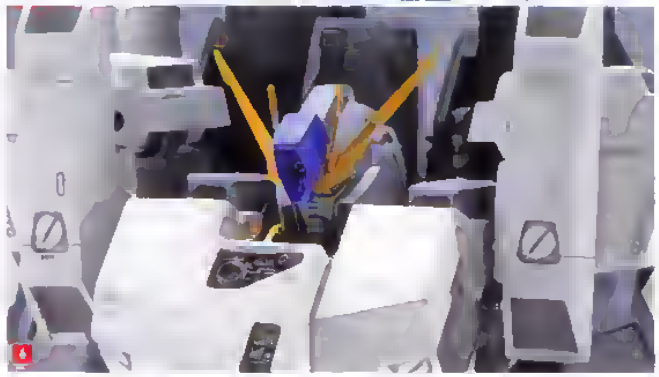
2

3



5

5



6

1 メカ ビーム ライフルは"マスター ピース"本紙で発表された瀧川虚至氏の画稿を元にフルスクラッチされた。
2 銃身は組み合わせたフラパイプを芯材として エポパテで成形。独特の形状を表現している。
3 コア トップの機首となるライフル後端部。フルアーマー ダブルゼータの場合は人が乗ることを想定しておらず キャノピーは再現されていない。
4 腕とダブル・ビーム ライフルの接続部分は磁石によって保持されている。
5 胸部の装甲板は、実験的にグレーとシルバーのマーキングの2種類が製作された。
6 光の反射具合で輝くNo.01マーク。ディスプレイモデルではこのような遊びもありかもしれない。

【塗装】
・塗装は清潔感を第一に塗り分けています。
・スミ入れも敢えて濃い目にハミ出すように流してあります。
・ふき取りの最後に液状コンパウンドでひと磨きするとキレイに仕上がります。
・デカールはアルプスプリンターによる自作モノとWAVE・ベルテクスのものを使用しました。

■カラーレシピ

白
ホワイト（ガイアカラー）

青
コバルトブルー＋蛍光ピンク＋白

黄
黄橙色＋白

銀（ノズル）
クローム（フィニッシャーズ）＋クリアーオレンジ

グレー（バックパック）
ニュートラルグレー＋艦底色

グレー（本体）
ニュートラルグレー＋コバルトブルー＋黄橙色＋白

濃いグレー
ブルーFS15044＋ニュートラルグレー

薄いグレー
白＋コバルトブルー＋ニュートラルグレー

※特に表記のない場合はMrカラー

1:100 **FA-010S**

FULL ARMORED
Double Zeta GUNDAM

2009/03/25

masterpiece
Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

P000-008/098-099/106

1/144スケール　スクラッチビルド
MSZ-010S　強化型ダブルゼータ・ガンダム

製作／小松原博之

Anaheim Electronics MSZ-010S AMPRIFIED Double Zeta GUNDAM　U.C.0088

■諸元

所属　エゥーゴ
建造　アナハイム・エレクトロニクス社
全高　22.11メートル（72.5フィート）
頭頂高　19.86メートル（65.2フィート）
本体重量　32.7トン（72092ポンド）
全備重量　68.4トン（150797ポンド）

ジェネレーター出力　7340キロワット
スラスター推力　21700キログラム（47800ポンド）×2
14400キログラム（31700ポンド）×4
（総推力）101000キログラム（222700ポンド）
センサー有効半径　16200メートル（100マイル）
装甲材質　ガンダリウム合金

武装　ダブル・バルカン×2、ハイ・メガ・キャノン、ハイパー・ビーム・サーベル×2、ダブル・キャノン、21連装ミサイル・ランチャー×2、ウィング・シールド、2連装メガ・ビーム・ライフル

1:144

MSZ-010S AMPRIFIED Double Zeta GUNDAM

Anaheim Electronics

Modelling By **Hiroyuki Komatsubara**

強化型ダブルゼータ・ガンダム

このダブルゼータ・ガンダムは、かつてB CLUBからガレージキットとして発売された強化型バージョンである。

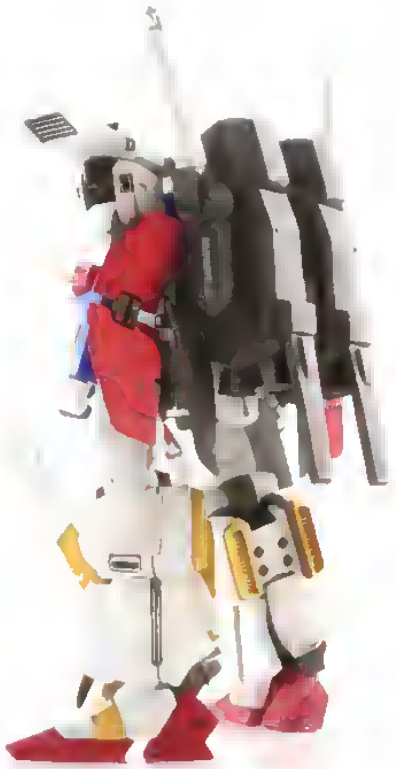
このダブルゼータが、前作「マスターピース ゼータ・ガンダム」に掲載されたことにより、本誌が始動したといえる。

ベーシックデザインを担当した小林誠氏によって提示された、ほかのモビルスーツにはない圧倒的な存在感を持つ本機のデザインは神宮寺によって名前められ、最終的に北爪宏幸氏によってアニメ用画稿にクリンナップされたか、様々な人物の手を経てもその本質的な魅力を失うことはなかった。

小松原氏によれば、このダブルゼータはバンダイのHGキットのインストに掲載されたカトキハジメ氏の画稿を元に、B CLUBのガレージキット原型として作り上げたものだという。従来からのダブルゼータのイメージ、そしてその時の小松原氏の中にあった作品の世界観に基づいた、自由な造型の発露が感じられる作品である。

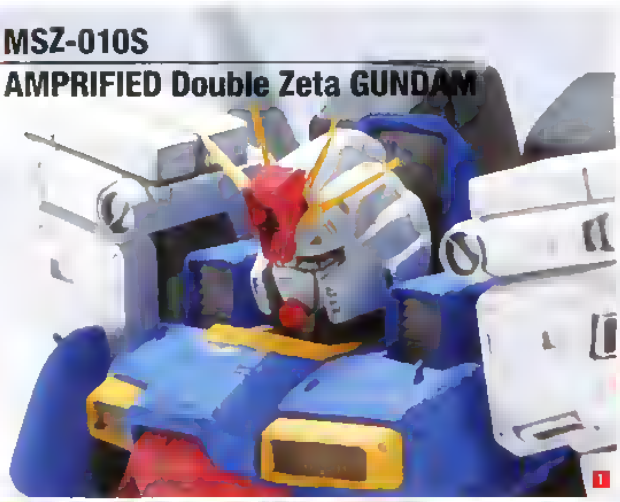
今回の「マスターピース」は、このダブルゼータが無言のうちに発していた強烈なキャラクター性がスタッフを刺激、後押ししたことから生まれたといっても過言ではない。

マスターピース ゼータ・ガンダム」の誌面では、パイロットであるジュドーのキャラクター性に合わせ、地面に立てたメガ・ビーム・ライフルを片手で押さえる大胆なポージングが見られた。ストイックな表現に徹した「マスターピース」の中にあってさえ、ダブルゼータというモビルスーツが持つインパクトは絶大であった。



1:144 **MSZ-010S**

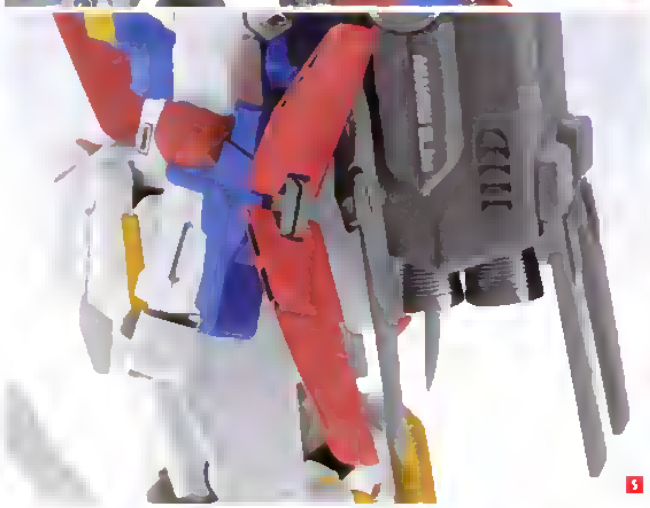
AMPRIFIED Double Zeta GUNDAM


1

2

3

4


5

6

1 2 1/144 HG ZZガンダムをイメーンソースとして製作されたダブルゼータ ガンダム。本紙に掲載された最新版とは異なるアプローチで製作された頭部ユニットは、全体的に力強いハーノ構成となり ダブルセータのイメージ通りのたくましい印象 胸部上面には極薄のプレートアンテナがレイアウトされている。こうした表現は現在の小松原氏の作例には見られないものたかこれは格闘戦を行うモビルスーツに航空機的なプレートアンテナでは強度不足であろうと判断されたため。

3 4 上部や左右に張り出した強化型シェネレーターを再現した肩ユニット。一見簡素に見える水平面には、ポイントごとに細かなスシ彫りが配置され、単調さを感じさせることはない。各ハーノの持つ太すぎず、大きすぎない絶妙なボリューム配分にも注目したい。塗装はRX-78系をイメージしたホワイトとされ、機体色と合わせ清潔感ある印象を持つ。

5 フィング シールドは腕の動きに干渉しにくい、比較的小さめのものが装着されている。また、腕部と比較するとバックハックがいかに巨大なものであるかが分かるだろう。

6 腰から下半身にかけての構造はボリューム感溢れる構成となっている。フロントスカートの延長部分は強化ハーツ特有のもの。また 左右の腰サイトアーマーも本来は青色で塗装される部分たが RX-78のイメーシに合わせたアレンシとなっている。

1

2

3

4

5

6

1 2 変型機構やエールユニットが集中する腰部分は、構造的に強固に造られた部分と想定される。躯体のバランスを崩さないギリギリのサイズで表現された。スリット部分の上下に薄い形状も特徴的だ。

3 4 ダブルゼータの最大の特徴である左右2基のバックパックユニットを力強く再現。可能な限り大きく表現されたバーニアは、メタリック系の塗装が施され、光沢がアクセントとなっている。

5 足の裏にも精密なモールド表現が施された。通常この角度から模型を見る機会は少ないが、各パーツの重なりによる密度感が心地よい。

6 HGのインストに掲載された画稿を元に造型されたダブル・ビーム・ライフル。カラーリングはオリジナルである。

1:144

MSN-001X1 DELTA GUNDAM

Anaheim Electronics

Modelling By **Hiroyuki Komatsubara**

デルタ・ガンダム

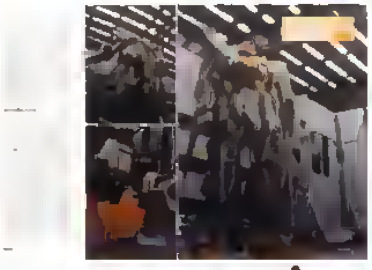
ギリシャ語のアルファベットで4番目の文字を示す「δ（デルタ）」の開発コードで進行していたデルタ・ガンダムは、変形機構の致命的な問題によって、可変モビルスーツとして完成する道を閉ざされたという

実機が存在していたかどうかについては諸説あり、弊社刊「MSグラフィカ」においてはネット上に公開されたCGという形でその存在が流布されたことにもなっている。関連する資料も少なく、これまで人に知られることがなかった機体であることは間違いない。要するに、デルタ・ガンダムの実像について、少なくとも「MSグラフィカ」発行当時に明確なものは何もなかったといっていい

ガンダムファンの間にさえ確固たるデルタ・ガンダム像がなかった頃に発表された小松原氏の造型は、白式の前身機としての本機に対して、ほとんど初めてといってもいいアプローチがなされた立体である。

「マスターピース」では、計画に携わった開発者という切り口から、謎の多いZ計画にメスを入れた デルタ・ガンダムは実在したか？ という疑問に対して、「マスターピース」では百式直系の機体として細部まで考え抜かれた小松原氏の造型によって、その存在の可能性を強烈なインパクトとともに提示した

信じる、信じないはそれぞれの読者の中に答えがあればいい。しかし、百式と対で製作された立体からは、この機体の存在を実感させる確かな説得力が伝わってくる。



2009/03/25

masterpiece of ARMS

Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

P108-110

1 144スケール　スクラッチビルト
MSN-001X1 デルタ・ガンダム

製作／小松原博之

1:144

1

2

3

4

5

6

1 2 頭部アンテナは、この機体が"ガンダム"として開発されたことを雄弁に物語る。小松原氏の造型では、よりその系譜を意識できるよう、ゼータ・カンダムにも通じるデザインが採用されている。

5 襟部分とアンテナを含めた頭部とのクリアランスや、首の後ろの背板のサイズは、変形機構を持つ機体であることから導き出されたものになっている（頭が必要以上に大きければ、胸部の変形時に当たってしまう）。

5 「コ」の字型の襟部分（首周りの白いパーツ）の大きさは、恐らく同様の変形機構を持つゼータカンダムに近い形状と大きさとされており、百式と大きく異なる部分の1つである。

5 胸部も飛行形態に変形するため、大きく形状が異なる。

6 スカートアーマーを含む腰部は、百式とほぼ共通。

3 開発コード「d（デル　　」が大きくマーキングされた肩アーマー　マーキングデザインはNAOKI氏が担当している。

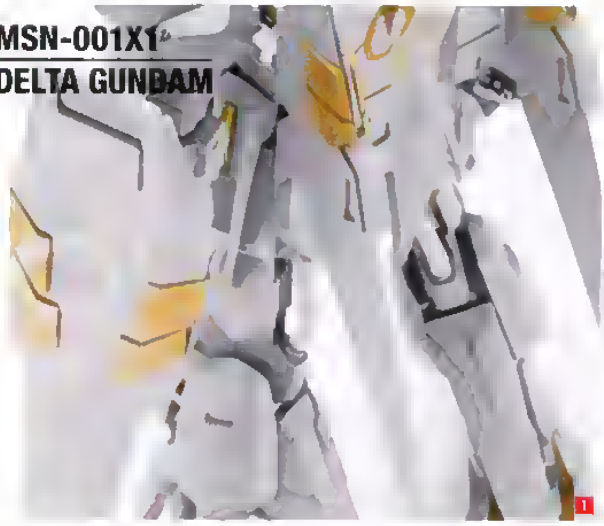
3 横に張り出した肩の先端には、カウンターハーニアの可変スラスターのモールド

3 フィン状のアーマーの裏側にもモールドが表現されている。

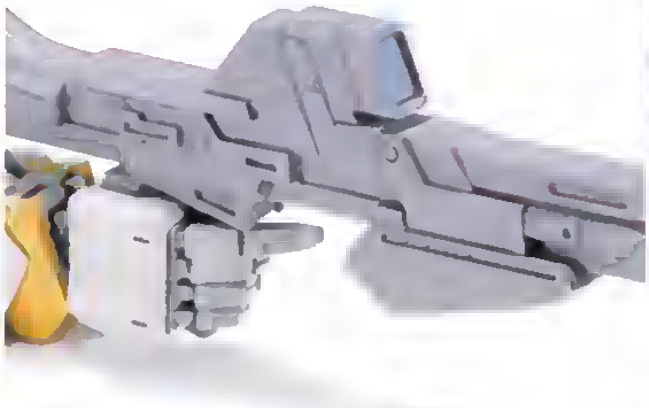
4 手首のマニピュレーター部分は、「マスターピース」の世界観ではほかのモビルスーツと共通規格とされている。

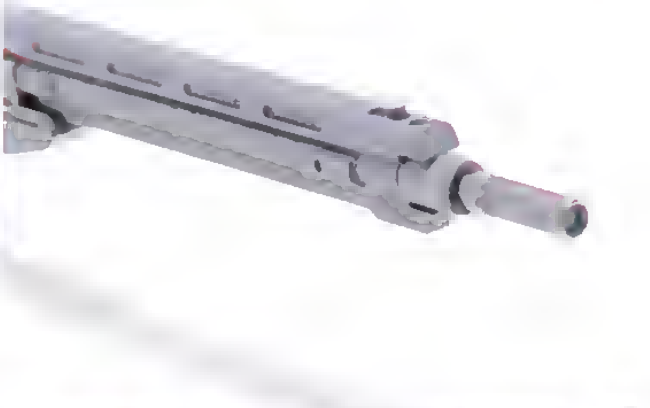
5 6 肘部分にはシールドを連結するアタッチメントが設置されている。これは百式にも見られるディテールである。

1:144 MSN-001X1 Δ DELTA GUNDAM


1

2


3


4

5

6

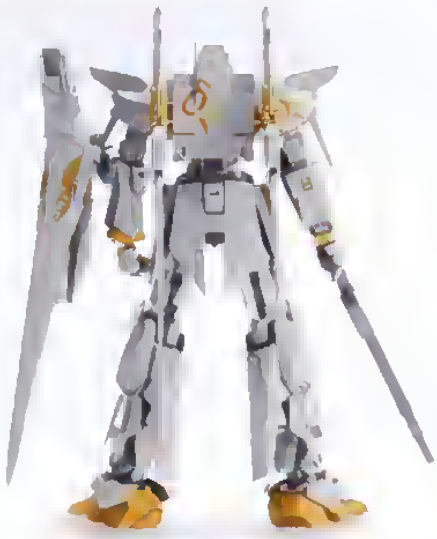
1 シールド前面にも「δ（デルタ）」のマークが入っている。
2 3 ビーム・ライフルの複雑な立体構造も精密に再現されている。銃身は百式専用のものと比べてもかなり長い。
4 開口された銃口や銃身上部のリブのモールドにも注目た
5 リアスカート裏側はディテール表現に合わせて塗り分けが施されている。
6 バインダーは飛行形態へ変形する本機では，百式よりも薄く、ウィングとしての機能性を感じさせる。また、百式では腰の後ろにあるビーム・サーベルがデルタ・ガンダムにはない。

1 2 脚部は フレーム部分が百式と共通となっているが、外装形状は大きく異なる。

5 6 キットではシリンダーのインナーは金属パーツも用意された。また、スネの後ろ側にはハーニアがあり カバーも大型化されている。変形時に推力の一端を担う部分である、足首形状は百式と全く異なり、つま先も細く長い。

3 4 ハノクハノクは空力重視の形状となり バインダーも含めて新規の造型となっている。

1:144 **MSN-001X1**
DELTA GUNDAM



Anaheim Electronics
MSN-001X1 DELTA GUNDAM

■諸元　　建造　アナハイム・エレクトロニクス社

■カラーレシピ

グレー（本体）
ホワイト（60%）＋マホカニー（10%）
＋ニュートラルグレー（20%）＋RLMグレー（10%）

オレンジ
黄橙色＋ホワイト＋蛍光オレンジ＋蛍光レッド

グレー（関節）
サーフェーサーグレー（ソフト99）

グレー（武器）
ニュートラルグレー（65%）
＋ネービーブルー（35%）＋パープル微量

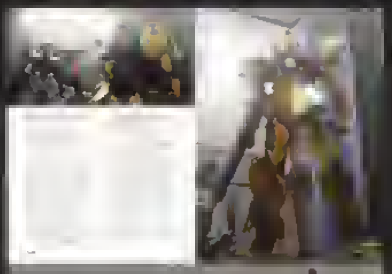
※特に表記のない場合はMrカラー

■量式に採用された金色のヒート コーティングは 建造当時の最新技術である。「MSグラフィ ト ではコーティングパタ ンに金色以外が検討されている記述も見られたが 今回の作例では、最終仕様のコーティングが施される以前の試作状態を再現した想定となっている。

■類似したデザインの両機であるが、頭部の形状はかなり異なったイメーンとなっている。デルタ・ガンダムはZ系の雰囲気が濃い。

1:144 MSN-001X1
DELTA GUNDAM

■ゼータ・ガンダムの変形機構は、デルタ・ガンダムの開発というステップを経て完成されたものである。小松原氏のデルタ・ガンダムには、百式とゼータ・ガンダムから遡り、その系譜の源を類推させる数々のテイストが盛り込まれている。原初の「Z」の姿がここにあるのだ。



2009/03/25

masterpiece

Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

P090/100/108/111/114/116-117

1/144スケール スタティックモデル
MSN-0010改式
製作／小松原博之

1:144

MSN-00100 HYAKU SHIKI

Anaheim Electronics

Modelling By **Hiroyuki Komatsubara**

百式

百式は、「機動戦士Zガンダム」において、シャアの新たな乗機として登場 近代兵器では考えられなかったその金色のボディは、彼のパーソナルカラーであった「赤」を超えるインパクトを残した

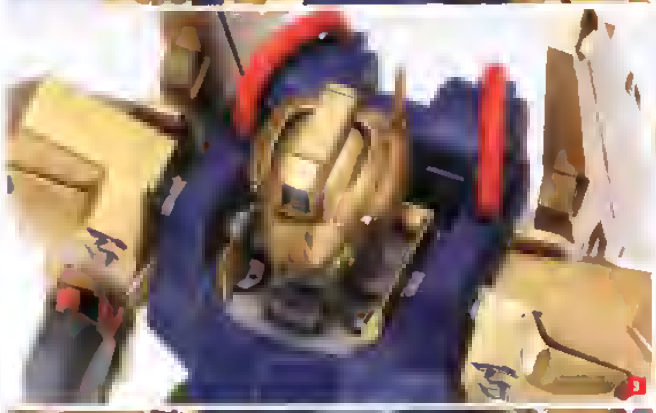
「機動戦士ガンダムZZ」では、ガンダム・チームを構成する1機として活躍 ヒーキーだったともいわれるその高性能と特異なカラーリング、そしてZ計画にまつわる出自のエピソードは、本機にスペシャル機としてのパーソナリティを付与し、現在に至る高い人気を獲得する要因となっている。

マスターヒース ダブルゼータ・ガンダム」では、イベントで販売されたガレージキット原型にもなった、小松原博之氏による百式のモデルを撮影に使用した 今回の「マスターヒース」の大きなテーマの1つとして、「Z計画」と称されるアナハイム・エレクトロニクス社（AE社）の 連のモビルスーツ開発プロジェクトを紐解くことが挙げられており、ゼータ・ガンダムが誕生する以前に"ガンダム"として開発されていたとされる百式も大きくクローズアップされている。

1:144 MSN-00100
HYAKU SHIKI

1

2


3

4

5

6

1 2 頭部は本誌「ニューアウト」掲載に当たり「マスターピース」掲載時の物よりひと回り大きなものが新規に製作されることになった。小松原氏によれば 造形に不満があった訳ではなく 大きめの頭部による造形も試してみたかったとのこと。対比写真は55ページに掲載。

3 4 肩から首元まで貫通したムーバブル フレームなど 襟周りにはメカディテールがレイアウトされ、アクセントを作り出している。バックパックへ伸びるハイブはストレートケーブルを採用した。

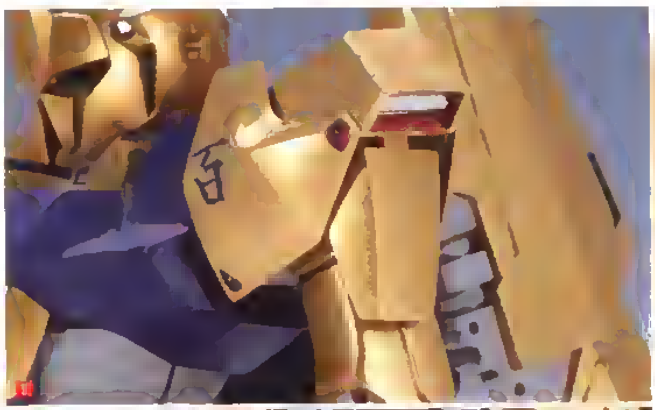
5 ゴールドのコーティングを表現するために 表面加工は特に注意したポイント。コクピットハッチを左右から挟む装甲部分の柔らかなアールに映る光源が実に美しい。

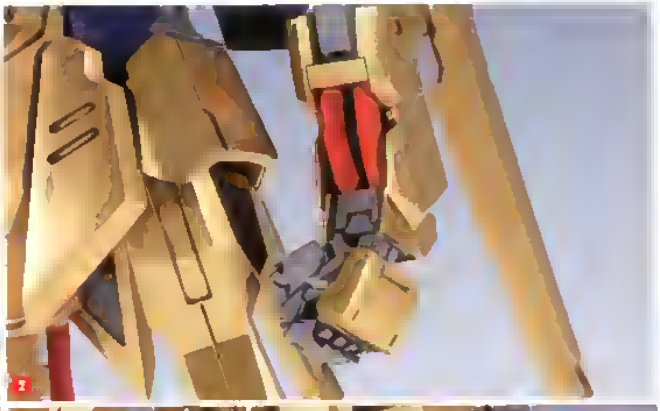
6 装甲が折り重なるスカート部分、フロントスカートには実戦機を感じさせる微少なウェザリングが施されている。

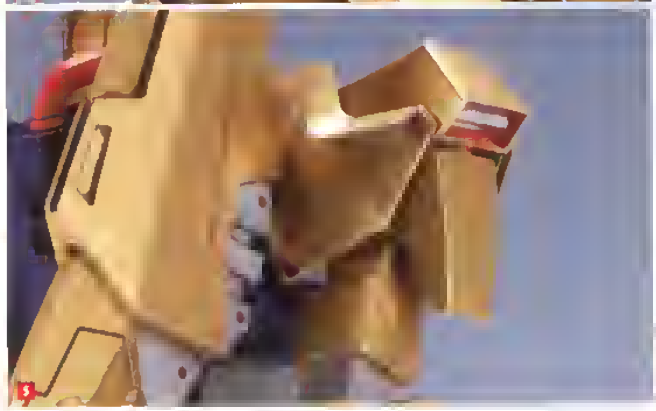
▶ 小松原氏の百式は、別ページで紹介しているデルタ・ガンダムと対で作られている キットの形式から見ると、デザインの異なるパーツを変更したバリエーションキットということになるだろう　　か、モビルスーツの開発史的な観点からは、デルタ・ガンダムを非変形モビルスーツ"百式"として完成させるに当たって仕様変更された部分を、その差違から読み取ることが可能である また、実際に小松原氏はそのように意識してこの2体のモビルスーツを完成させている

前作 マスターピース ゼータ・ガンダム でも、エゥーゴのエース機であった百式は重要な位置付けにあり、2体の異なる作例(HGUCとMGの改造)を用意して撮影に臨んだ それらのモデルとは別個に、今回新たに百式の模型を製作したのは、開発系譜という本誌のテーマに則し、これを明確に提示するために採られた表現手法であるといっていい。

デルタ・ガンダムの立体には、可変モビルスーツ特有の機構を示す意匠が随所に見られる。これをベースに強度や運動性に配慮した設計変更が行われたものが百式であり、その差異を比較することで、元々我々の頭の中に形作られている百式の存在が改めて再構築されるのだ 非可変モビルスーツとして、百式がどのように成立したのか 2体の系譜上に並ぶ機体を比較することにより、初めて百式の真の姿を理解できるのだ、と言い換えてもいいかもしれない







1 肩にレイアウトされたパーツには待機状態の可変ヘーンを表現。特徴的な"百"のマーキングにはグレーの影が味とされている。

2 手首マニピュレーター部分は、「マスターピース」の世界観では共通規格とされている部分。百式にもほかのモビルスーツと同じ形状のものが使われている。肘部に当たる部分には シールドなどをマウントするロックハーツが再現されている。手首から覗く内部フレーム表現にも注目したい

3 4 複雑なアールを描く装甲部分と 直線的なフレームが見え隠れする膝裏。動力パイプのうねりーラにも拘りを感じる。射撃時以外はトリガーに指をかけないのは、人型"のメカであるがゆえの演出。

5 AMBACシステムの一端を担うバインダーも機体の一部であり ムーバブル・フレームで構成されたユニットと想定して造形されている。

6 バックパックにはメタリックに配色された精密なパーツがレイアウトされ、密度感を高めている。

ちなみに小松原氏によれば、この百式とデルタ・ガンダムは当初コンパチキットとして販売することも考えたという しかし、非常によく似たシルエットを持つ両機であるが、60%近くパーツを換装する必要があったことから、余剰パーツが膨大になってしまうため、別個のキットとして構成することにしたのである

それでは、百式のポイントとなる部分を解説していこう

【プロポーション】

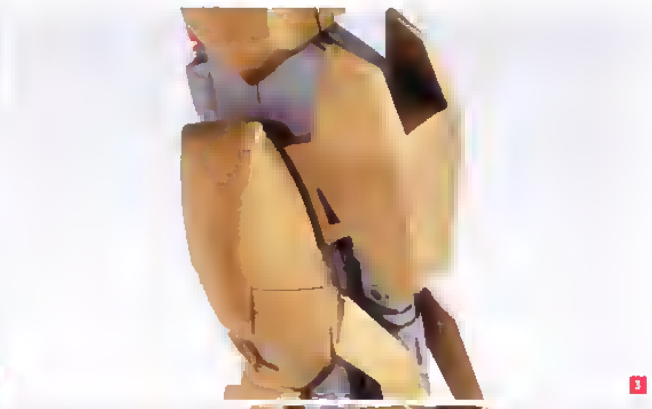
細身といわれる百式であるが、機体を構成するそれぞれのパーツについて、元の設定画から大きく形状を変更することはしていない

ナイントは、プロモデラーの 段細くなるラインを1方の位置に持ってきているところ むやみに全身のパーツを削るようなことをせず、このピンポイント的なバランス調整により、全体の印象を操作しているのである。

【バインダー】

スラスターユニットである背中のバインダーは、機体の推進力を担う部分であり、姿勢制御システム・AMBACの 一端を担うパーツでもある このことから、本体との接続部分には相応の応力がかかることが推測できる 小松原氏の造型では、可動部のメカニカル感と、機構の堅牢さが同時に表現されている

1



3

2

4

5

6

1 2 フレームが露出する脚部も見せ所の1つ。スネ前部のシリンダーは別パーツとなっている。フレーム内部パーツの重なりに注目したい

1 2 足首のスリット状パーツは、連邦系モビルスーツに多く見られる赤色で塗装されている。二足歩行するモビルスーツの場合、足下にいる人間に危険であることを知らせるためのコーション的意味合いがあるのではないか、とする説も「マスターピース」の世界観の中には存在する。

5 スネ外装のハーニア内部も可変ベーンが見える。この方式の推進器は、Z計画による当時の最新設計のモビルスーツに装備されているもの、という想定だ。

6 ムーバブル フレームの一部が露出する足裏は 立体感あるディテールで表現された。

▶【塗装】

百式の最大の特徴である金色の塗装は、小松原氏が最も神経を使った部分 使用する塗料の選定に当たっては、模型店の店頭にあるだけの金色系塗料を1つ1つ品定めして、気に入ったものを選んだという

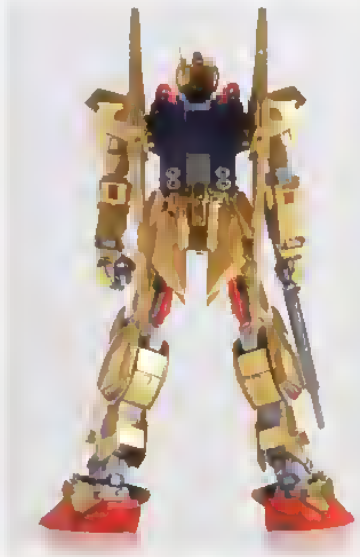
金色の塗料にはメタリックの粒子成分が混ぜられているが、小松原氏は撹拌後、数分の時間をおいて真っ先に沈殿した粒子を敢えて使わず、上澄み部分を取り出して塗装している

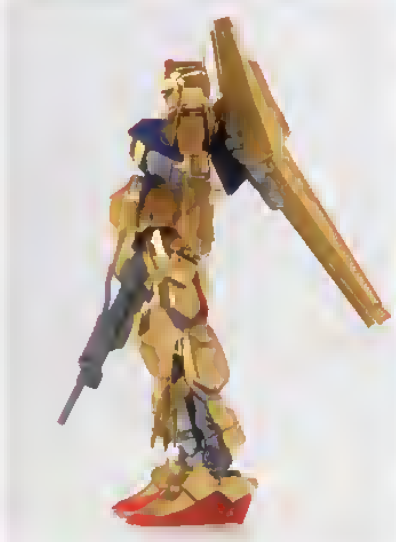
また、金色塗装の場合、黒色を先に吹いて下地とすることが通例となっているが、小松原氏はサフト地の上に直接金色を塗装しているとのこと

現在広く知られている説によれば、金色は当時の最新技術であったビームコーティングの塗膜であるとされている。そのため、装甲に関係ないと思われる、くるぶしのガードに当たるパーツやスカートアーマーの内側などは、メカのグレーを残して塗装されている点に注目したい。

【マーキング】

肩には、百式の機体ネームを示す「百」のマーキングが入っている。黒に白の縁取り、さらにグレーの影が入れられるという凝ったもので、小松原氏の拘りの部分でもある ■





1/144 MSN-00100
HYAKU SHIKI

■カラーレシピ

金
スーパーブライト[illegible]
(ガイアカラー)

ダークブルー
コバルトブルー(70%)
+ネービーブルー(25%)
+蛍光ピンク(5%)

赤
シャインレッド(60%)
+モンザレッド(25%)
+ホワイト(5%)+蛍光レッド(10%)

グレー(関節)
フェイサーグレー
(ソフト99)

※特に表記のない場合はMrカラー

Anaheim Electronics MSN-00100 HYAKU SHIKI U.C.0087

■諸元

所属　エゥーゴ
建造　アナハイム　エレクトロニクス社
全高　21.4メートル（70.2フィート）
アンテナ高　19.2メートル（63.0フィート）
頭頂高　18.5メートル（60.7フィート）

本体重量　31.5トン（69400ポンド）
全備重量　54.5トン（120200ポンド）
ジェネレーター出力　1850キロワット
スラスター総推力　74800キログラム（164900ポンド）
センサー有効半径　11200メートル（6.96マイル）

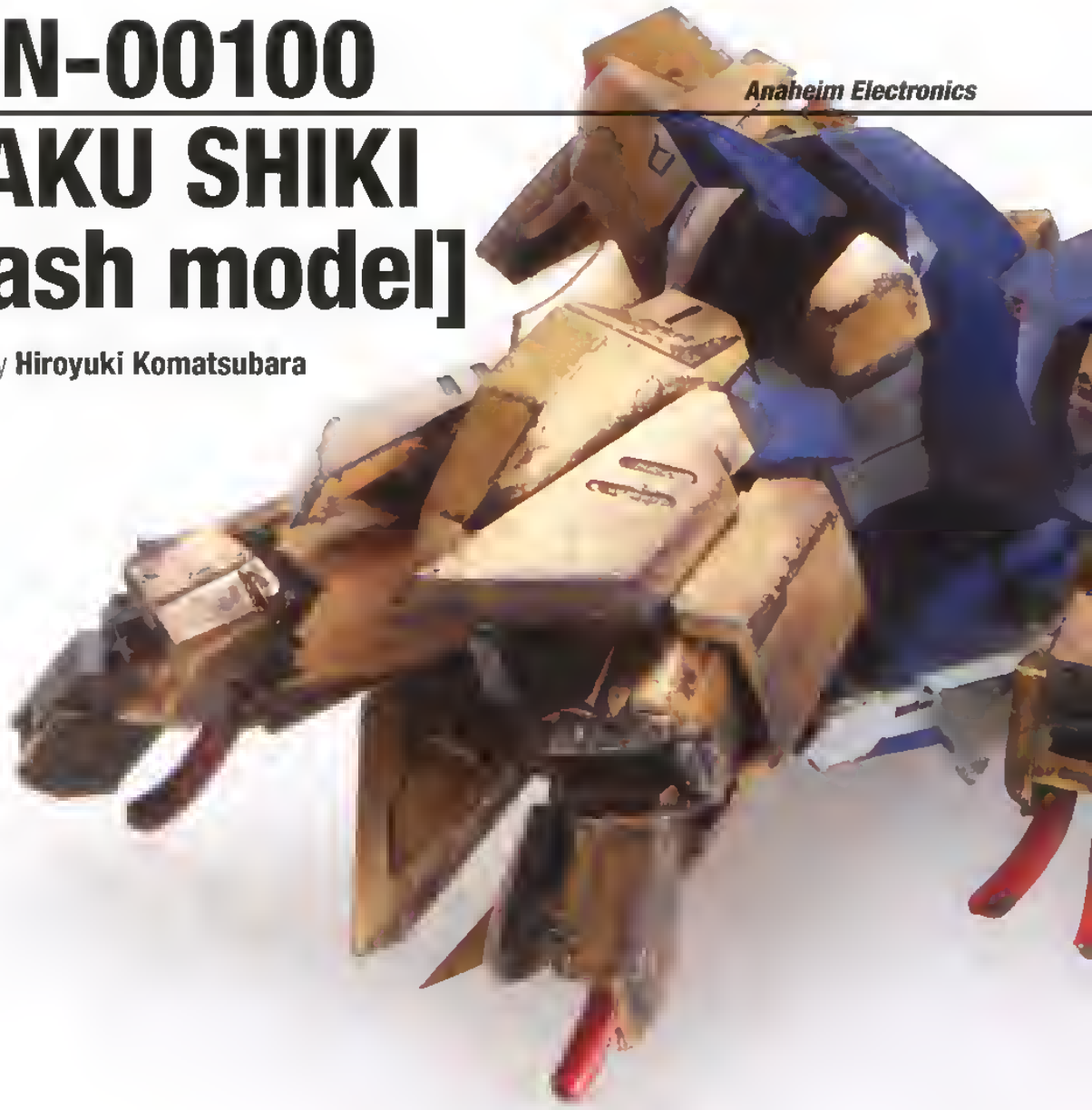
装甲材質　ガンダリウム合金
武装　ビーム・サーベル×2、
ビーム・ライフル、60ミリバルカン砲×2、
クレイ・バズーカ、
メガ・バズーカ・ランチャー

1:144

MSN-00100 HYAKU SHIKI [crash model]

Anaheim Electronics

Modelling By **Hiroyuki Komatsubara**



百式(クラッシュモデル)

U.C.0088年2月グリプス2宙域において、クワトロ・バジーナ大尉(シャア)の乗る百式は、アクシズ(ネオ・ジオン)のハマーンとの戦いで中破した。

マスターヒース では、コクピットのハッチを開放した状態で宇宙空間に漂う百式の機体を、グリプス戦役終結の象徴として掲載している。

撮影に使用した百式クラッシュモデルを製作したのは小松原博之氏 自身の原型による百式のキャスト複製を加工した作例は、外装が内側からの爆発により歪みを生じていたり、衝撃により表面が剥落したりするリアルな表現が施された。

このクラッシュモデルは、同時に「マスターヒース」の撮影に使用するフルモデルの百式を製作するに当たり、特徴的な金色塗装のテストに使用された その上で、破壊表現のためにフラットブラックによる傷けた効果も加えられた。

■ 小松原氏によれば、「機動戦士ガンダムZZ」の作品に登場した百式を語る上で 前作ラストのこのシーンは重要なキーとなるポイントだという。「ZZ」の百式は、クワトロの乗ったこの機体をレストアしたものか？ それとも全く別の新造機体であるのか？ といった疑問は現在でも残る。このシーンの存在が、その謎を生み出したのだ。

さらに、小松原氏はこのクラッシュモデルの製作中、「Z」のラストエピソードについて想いを馳せたという。キュベレイを屠るハマーンは、赤い彗星のシャアを倒す十分な力を持っていたにも関わらず 機体の胴体、特にコクピットを無傷のままに置いているようにも見える。そこには、余人に計り知れない2人の愛憎の交錯を見ることができるのかもしれない。

完成した模型からは、模型製作技術に関する論を超えたところにある、作り手の込めた"想い"や"感慨"といったものまでが伝わってくるようだ。

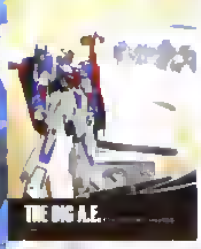
2009/03/25 masterpiece

Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

P120-121

1/144ス　スクラッチビルド
MSN-00100 百式

製作／小松原博之



2009/03/25

masterpiece
Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

P122

バンダイ 1/100スケール プラスチックキット
マスターグレード
MSZ-006 ZガンダムVer.2.0 改造

製作／西村友一

前回のネモに続き今回も参加させていただきました。前回同様、非常に難産でした。
「マスターピース」の作例はとても高いハードルが設定されているので、製作の妥協点が見えずとても苦労します。

今回のゼータも初めはサクサクできるかと思いきや、結局締め切りギリギリでした。しかし完成したときの達成感は格別です。

完成してから見ると、やり残したことややり切れなかったことがありますが、これが今の自分の実力だと思い、次作に繋げたいと思います。とても楽しい企画に参加させていただき ありがとうございました。

1:100

MSZ-007 Zeta

Anaheim Electronics

Modelling By **Yuichi Nishimura**

MSZ-007ゼータ

グリプス戦役において数々の戦果を挙げたゼータ・ガンダムは、紛れもない傑作機であったがゆえに、当然のように直系次世代型の道が模索されることになった アナハイム・エレクトロニクス社（AE社）内において、後継機種のプランニングが幾度となく繰り返されたことが想像される。

マスターピース」では、軍需企業でもあるAE社が、フラグシップモビルスーツとして"ガンダム"を求め、開発し続けているであろうと考察した ここで紹介するモビルスーツは、その思想の象徴であるZ計画が推進されていた当時、数あるプランの中の1つとして検討されていた、という想定の下、実機ではなく"モックアップ"として掲載されたモデルである。

「MSZ-007」の型式番号は、ゼータ・ガンダムの量産化計画に関わるナンバーであることも知られているが、今回はコミック作品に登場したゼータ系モビルスーツの1つをモチーフとし、"直系"の名を受け継ぐべく開発されたであろう機体を具現化した。

ゼータ・ガンダムの直系を示す「MSZ-007」は、これを冠する機体の登場に相当の艱難を強い、結果この番号のモビルスーツは日の目を見ずに終わることになる。

西村友一氏による作例は、「MG 1/100 Zガンダム Ver.2.0」をベースとし、見た目にもインパクト大なシリンダーアクションギミックを搭載し、丁寧な工作とバランス取りで幻のMSZ-007を説得力ある立体に仕上げている

1:100 MSZ-007
Zeta

1 ゼータ系の面影を残しつつ、イスはMG FAZZ[illegible]ークを使用し「Z計画」の系譜の中の1機であることを演出している。
2 後頭部にかけて スリットなどの細かく工作された部分が見える。
3 首もとや首後ろの背版、肩口の白いハーツにも抜かりなくディテールが施されている。
4 5 腹部に配置されたシリンダーや動力ハ[illegible]本機の最大の見所。シリンダーは機体の動きに合わせて伸長する。
6 フロントスカートは小松原氏のゼータ・ガンダムと同様に航空機テイストのモールドが施された。

■製作者コメント 西村友一

今回は1/100スケールのMSZ-007ゼータの製作を担当させていただきました。

MG 1/100 Zガンダム」をベースに製作しましたが、参考になる画像もなく非常に苦労しました。ポイントは頭部と腹部、そしてサブ・フライ[illegible]ユニットです。そこだけ押さえれば何とかなると思っていましたが考えが甘かったです。

全体的にあまり弄っていないように見えますか、ほぼ全体に手を入れています。どうやらよく見ないと分からない所や普通に気が付かないような工作が好きなようです(本人の自覚なし)。

しかも考えている時間(脳内モデリング)が非常に長く、全製作時間の3分の1しか手が動いていないので製作期間も締め切りギリギリ(?)でした。

主な改修ポイントは以下のようになります。

【頭部】

頭部はゼータ・ガンダムをベースにエポハテで形状を変更。フェイスは「MG 1/100 FAZZ」のものをベースに削り込むなどしてイメージに近付けています。

【胴体部】

今回の改造上で外せない腹部のシリンダーは、アルミパイプなどで製作。内部フレームも変形を考慮しながら製作しました。

胸部スラスター内部を「マスターピース」の世界観に合わせてディテールアップしています。

1

2

3

4

5

6

1 2 サイドアーマーの先端からヒーム・キャノンの砲口が覗く。アーマー内側パネルも丁寧なモールド表現が施されている。

3 4 脚部外装のスジ彫りが特徴的。脚部に施されたパネルラインはすべて「マスターピース ゼータ・ガンダム」で提唱された 構造から導き出された表現となっている。

5 金属色に塗装された精密なハーニアがアクセントとなり、メカニカルな雰囲気を演出する。

6 フライング・アーマーを外した後方からの視点では ハーニアを内蔵するすっきりとしたリアスカートを見ることができる。

▶【腕部】

肩のアーマーをプラ板で大型化と形状を変更 下腕内側のパイアモールドをシリンダー形状としました

拳はキットのものをベースに関節ごとに切り分け、自然な握り拳ができるように繋ぎ直しています 拳はパテから削り出した方が早かったです

【脚部】

大腿部のロール可動を廃止し、フレームでロールできるように変更しました。

また、膝上部のラインは、生産向上を図った量産型のシンプルなデザインを目指して削り込みました また、接地性が良くなるように足首関節を追加し少し延長しました

【そのほか】

フライング・アーマーは翼の前縁やインテーク内部・アウトレットなどをディテールアップしました サブ・フライト・ユニットはゼータ・ガンダムとゼータ・プラスのものを使用して製作しています。

スマートガンはSガンダムのものを流用し、銃身のみプラパイプで製作しました。■

1 肩に内蔵されたノズル内には「マスターヒ－ス」のほかのセータ系モビルスーツ同様、可変ヘーンのディテールが組み込まれている。
2 テール スタビレーターのスラスター内部表現にも注目
2 ライング アーマーのノズルも、小松原氏原型のゼータ ガンダムと同様に精密な内部構造が作り込まれている
4 腰部ダクトにもリニアスパイクノズルのディテールが施された。
5 6 長砲身のスマートガンは、MG Sガンダムのパーツを流用し、開発系譜を意識したテイストの演出が効いている。二重の銃口や、センサー部なども精密さを感じさせるポイント。

■カラーレシピ

白
アイボリー（フィニッシャーズ）
＋ファンデーションホワイト（フィニッシャーズ）
＋蛍光オレンジ

赤
モンザレッド＋ホワイト

黒
ブラック＋ニュートラルグレー
＋ブルツブルー（フィニッシャーズ）

青
スーパーファインコバルト（フィニッシャーズ）
＋ファンデーションホワイト（フィニッシャーズ）
＋蛍光ピンク

黄
ディープイエロー（フィニッシャーズ）
＋ピュアイエロー（フィニッシャーズ）
＋蛍光オレンジ

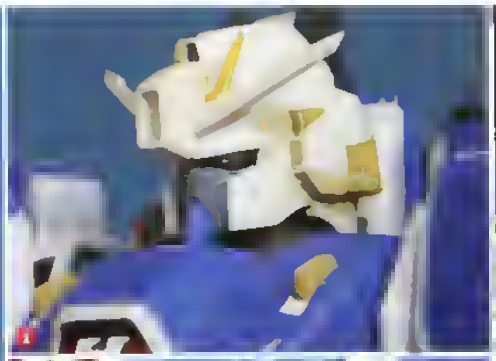
グレー
ニュートラルグレー＋レッドブラウン

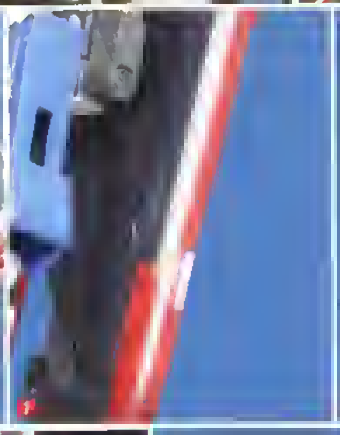
※特に表記のない場合はMrカラー

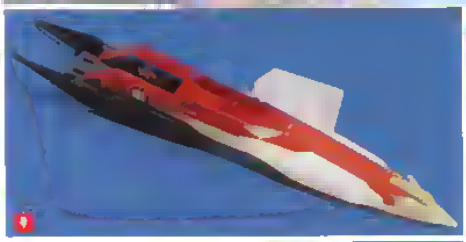
1:100 **MSZ-007**
Zeta

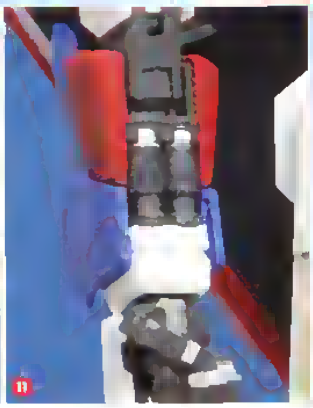
■Z計画の"系譜"を意識した流用パーツの組み合わせと、細部の丁寧なディテールアップにより、プロジェクトに連なる機体としての説得力と存在感を備えた"ゼータ"の姿が浮かび上がる。

1:100 MSZ-007
Zeta









7 製作中のMSZ-007セータ。改造ポイントがよくわかる。

2 3 フェイスマスクはFAZZを流用。首後ろの背板にもディテールが追加さ

4 胸部のシリンダーギミック 鳥い胸部装甲の先端もプラ板で延長されている

5 面の角を整える際 パーツ表面を削り落とすとパーツが小さくなってしまうため 面にプラ板を継ぎ足すという手間がかけられている。肩上面のラインも味付けされた。

6 インテーク内部は航空機らしい形状に整えられた。

7 翼状パーツの収納部は フィアランスを調整するためにプラ板で厚みが足されている。パテではなくプラ板を使うのは、直線の精度を出すため。改造箇所によって適切なマテリアルをチョイスするのも大切だ。

8 テール・スタビレーター 先端の形状も鋭角に整えられている。

9 10 サブ・フライト システム(MSZ-006ではシールド)やスマートガンといったオプション装備に個性を持たせる。

11 12 腕部や拳にも細かくディテールの調整が施されている。

■ロボ　ミノ変更や太ﾀ　　ノ形状の変更といった大改造をすることよ、、元となるキットが最大限に活かされている。
緻密で丁寧なディテールアﾌﾟの積み重ねが結果としてこの作例の"個性"となって表れている。

■　ク版をイメー　ーメとしながらも、ほかのMSとのデザインラインを崩すことなく一貫感あるラインでまとめ上げられた007の最部。
　ファイスは セータ系といつよりもRX系カンダムを感しさせる柔らかいラインで構成されている。複雑な形状で再現されたヘルメット後部のティールにも注目したい。

1:144

FA-006ZG FULL ARMORED Zeta Gundam

Anaheim Electronics

Modelling By **shinshin**

フルアーマー・ゼータ・ガンダム

MSZ-006ゼータ・ガンダムの優秀性は数多くの後継機開発計画の存在が証明している だが，機体そのものの潜在的戦闘力を引き出す強化プランとして提示された、このフルアーマー化案からも，ゼータ・ガンダムが持つ高い発展性を窺い知ることができるだろう

ゼータ・ガンダムのモビルスーツとしての格闘戦能力は非常に高いものであったが、同機は繊細な変形機構というある種の脆弱性を抱えた機体でもあった これをハード的に補完するために提唱されたのがフルアーマー装備である。

Z計画の広がりを示す 一例として、「マスターピース」ではアナハイム・エレクトロニクス社によって作成されたハンプレットに使用された画像、という形で本機が登場した

本機の作例は、shinshun氏が製作を担当、「HGUC 1/144 Zガンダム」をベースに，B CLUBから発売されているカバーキットを使用して組み上げている，キット本来の魅力を引き出す，丁寧な仕上作に終始した好作例だ

今回の作例は脱着を考慮した改造が施されているが，基本的にはキットを購入すれば誰でもこのフルアーマー・ゼータ・ガンダムの製作に挑戦できる，詳細写真などは是非参考にしてほしい。

Anaheim Electronics FA-006ZG FULL ARMORED Zeta Gundam

■諸元　　建造　アナハイム・エレクトロニクス社

2009/03/25

masterpiece
HUGE ARMS
Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

P126-127

バンダイ　1144スケール　プラスチックキット
ハイグレードユニバーサルセンチュリー
MSZ-006 Zガンダム
＋
B-CLUB　1144スケール　ガレージキット
cover-kit　改造

製作／shinshin

今回このお話をいただいたときは，とても驚きました。いつもは自分の趣味で気楽に作成しているのですが，「マスターピース」掲載となるととてもプレッシャーがありました。

打ち合せを重ねて行き，小松原さんの適切なアドバイスのお陰でなんとか形にできたことに感謝しています。

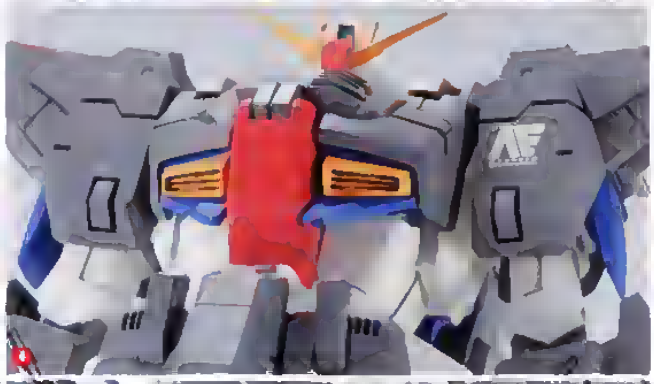
1:144

■製作者コメント shinshin

今回はHGUCのゼータ・ガンダムをベースに、B-CLUBより発売されているカバーキットを使用して、フルアーマー・ゼータ・ガンダムを製作しました。

HGUCのゼータ・ガンダム本体は、以前B-CLUBより発売されたカバーキット(studio RECKLESSが原型を担当)の紹介用に製作したものを使用させていただき、フルアーマー部分と頭部、各スラスターのカバーキット部分を私が製作しました。

B-CLUBの「c.o.v.e.r-kit」は、「いきなり高額なフルキットはちょっと……」という初心者の方にはピッタリのアイテムです。ガレージキットというとハードルが高いように感じますが、工作自体はプラモデルと大きな違いはないので皆さんもドンドンチャレンジしてください。



1 頭部はカバーキットを使用。精度が高く、シャープに仕上がっている。上半身はアーマーの重なり具合の表現が心地よい。

2 3 襟内部の黄色部分もディテールアップされたカバーキットを使用。さらにバルカン砲の砲口はアルミ製の挽き物パーツを使用して頭部周辺の精密感を高めている。

4 胸部ダクトもカバーキット。ダクト内にはカウンターバーニアの可変ベーンが見える。アナハイム エレクトロニクス社製であることを示す「AE」マークがワンポイント。

5 フロントスカートはキットの元のパーツにアーマーが装着され、力強さを増した。

6 リアスカートのバーニアは、オリジナルキットのパーツが活かされている部分だ。

今回のフルアーマー・ゼータ・ガンダムの製作ポイントをまとめてみました

【頭部】

「cover kit 1」に付属している頭部です。バルカン部はアルミ製に交換しています。

フルアーマーの状態ですと胸のボリュームで顔が埋まって見えてしまうので、首パーツの下に1ミリのプラ板を貼り、頭全体を少し持ち上げてみました

【追加装甲】

基本的には「cover kit 10」をストレートに組んでいます。湯口やパーティングラインの処理など、基本的丁寧な製作を心がけました。今回打ち合せの中で、完成後も装甲の脱着ができると面白いとの要望で、接着の必要性のある胸周りと脚部の装甲に磁石を仕込みました。

【ハイパー・メガ・ランチャー】

フルアーマー・ゼータ・ガンダムは全体的にボリューム感のあるシルエットになっているので、武装も長物の方が似あうのでは？ということでHGUC付属のハイパー・メガ・ランチャーをストレート組みですが持たせてみました

【塗装】

ゼータ・ガンダム自体はトリコロールのため、追加装甲と武装の色をどうするかを小松原さんと打ち合せを行い、装甲については「グレーではあるが重く見えないグレー」、武装は「本体のグレーとの対比で白っぽい感じ」というイメージで塗ってみました

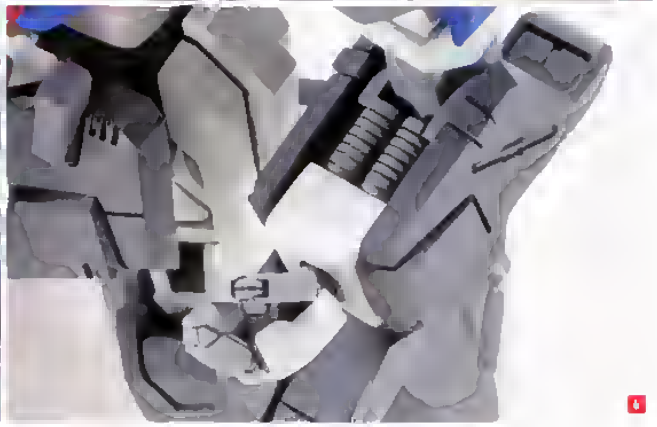
1

3

2

4

5


6

1 2 外装パーツは、ンルエットカ よくなりすぎないよう調整されているほか キットのテ ピタリと馴染む精度で成形されている。

3 肩サイトのダクトやスリットの精密さは、カレーンキットならでは。ハネルライン ト内部にも細かくディテールが見える。

4 脚部外側のアーマーにはカバーの開閉ギミックが再現。ハッチにも断面が単調にならないようモールドが施されている。

1 ゼータ・ガンダム本体はHGUCキットを使用しているのでもちろん可動する。カバーキットの肩パーツは連動して動き、可動を妨げない。

4 腕アーマーから延びる手首ガードや、肘の装甲裏側に施されたディテールにも注目。

■カラーレシピ

白
つや消しホワイト

赤
シャインレッド＋ホワイト

白（ハイパー・メカ ランチャー）
スーパーシェルホワイト（フィニッシャーズ）

青
コバルトブルー＋ホワイト

グレー（フルアーマー外装）
ファンデーショングレー（フィニッシャーズ）
＋ガンダムカラーファントムグレー

シルバー（バーニア）
スーパーチタン

※特に表記のない場合はMrカラー

1

2

3

1
2 ハックパックは機動性を高めるため、Mk-IIのようなブロック構成のものが装備されている。小気味良い面構成で立体感溢れる造型。バーニアは「マスターピース」世界の共通仕様としてシルバーに塗装された。

3 フルアーマー・ゼータ・ガンダムの外装パーツは、巧みな立体配置により単調さを感じさせず、かつゼータ・ガンダムらしさを保ったシルエットに仕上げられている。

■フルアーマーの外装は脱着が可能なように、磁石を本体と外装に仕込む改造が施されている。HGUCキットにぴったりと装着できるガレージキットの外装パーツの精度が凄い。

P127

1:144スケール　スクラッチビルド
MSZ-008 ZII

製作／さとうしろう

前作に引き続き、お声をかけていただき嬉しい限りです。前作のリック・ディアスはHGUCキット改修でしたが、今回のZIIはフルスクラッチでの参加で少々緊張しました。

途中でB-CLUBガレージキットの商型にというお話もあり、ドタバタもあり辛い時期もありましたが、基本的には楽しんで作業できました。本音を言いますと、飛行形態で組んでいただける方は希少だと思いますので、製品化の話が出た時点で非変形へ方向修正して欲しかったですね（笑）。

ZIIはZ-MSVに属しており、前作のゼータ・ガンダムと今回のダブルゼータ・ガンダムともに関係する機体ということで、アイテム的には面白いかなぁと思っています。

今後、どのような機体がマスターピースで取り上げられて行くか分かりませんが、お声がかかる限り参加させていただきたいと思います。また、一読者としても楽しみにしています。

最後になりますが、ZIIのレジンキットを購入していただいた方がいらっしゃいましたら、今回の作品を御参考にもしていただければ幸いです。

1:144

MSZ-008 ZII

Anaheim Electronics

Modelling By **Shiro Sato**

Anaheim Electronics MSZ-008 ZII

■諸元

所属　エー
建造　アナハイム　ト
頭頂高　18　（60.0フィート
本体重量　31　トン（68563ポンド）
全備重量　69.7トン（153662ポンド
　　
ブースター総推力　4200キロクラム（25,900ポ
センサー有効半径　14000メートル（8.69マイル
装甲材質　カンダリウム合金
武装　ビーム　サーベル×2　メガ　ビーム　ライフル

ZII

ZII(ゼッツー)はゼータ・ガンダムの後継機種としてトライアルされた機体のひとつである。コンセプトは変形機構の見直しにより、高性能を維持しつつコストダウンを図るといったもので、価格の点でいかにアナハイム・エレクトロニクス社(AE社)がゼータ系モビルスーツの売り込みに苦心していたかが窺える。

ZIIIは変形機構にメタス系の構造を採り入れているといわれる。そもそもゼータ・ガンダムの変形は、ウェイブライダー形態を構成するフライング・アーマーの移動を実現することが前提条件としてあった。質量が小さなフライング・アーマーの慣性モーメントは予想以上に大きく、変形用フレームの強度的な問題で開発が難航したといわれるほどだ。ゼータ・ガンダムの成功の影には、百式やメタスといった無数のトライアル機の功績がある。

従って、ZIIの変形機構は前段階的構造であったメタスのそれを、そのまま応用したはずはなく、ゼータ系の発展型としてブラッシュアップされた新規のものと考えられる。その代わり、ゼータ・ガンダムの時にネックとなっていたフライング・アーマーを持たないZIIの設計に制約は少なく、初めから大きな自由度を持って取りかかられたはずだ。デザインが奔放といっていいほどに思い切っているのは、そうした背景も理由としてあるのではないだろうか。

「マスターピース」では、フルアーマー・ゼータ・ガンダムやリ・ガズィ・カスタムといった機体とともに、Z計画ゆかりのモビルスーツとしてZIIを紹介した。AE社が顧客に売り込むためのパンフレットに掲載された写真で見るこれらの機体は、果たして実機が存在したかは不明である。それゆえZIIの製作に当たっては、開発陣が提示した「コンセプト」が明確に伝わるような立体化の方向性が検討されたのである。

造形は、さとうしろう氏が担当。「マスターピース」の世界観に合わせ、シャープで小気味良いパーツ造型とバランス感覚で、あくまでも名機MSZ-006の直系であることを強く感じさせるZIIを仕上げている。

1:144 MSZ-008
ZII

1 2 頭部はstudio RECKLESS製ゼータ・ガンダムのガレージキットを使用。側頭部のダクトに肩整形が加えられているほか、横の赤いパーツが形状変更されている。
3 胸部はプラ板による新造。「マスターピース」において改修後のゼータ・ガンダム(ルー・ルカ機)とされる機体の胸部を踏襲した、反りのある形状となっている。
4 フロントスカートやサイドスカートなど、直線の多いパーツの原とんどはプラ板を組んで形状を正確なものとしている。
5 特徴的な長いつま先はゼータ・ガンダムのものをベースにエポパテで延長して製作。
6 脚部のリアビュー。脚部ふくらはぎの外装は滑らかな曲面を描く。フレームを内蔵する脚構造を感じさせる作り込みが見える。

原型製作者コメント さとうしろう

当初は、「マスターピース ダブルゼータ・ガンダム」用にワンオフでフルスクラッチの予定でしたが、大体のアウトラインが完成した段階で、B-CLUB用の原型にも採用していただけることになり、大規模な改修となりました。

色塗りを考慮して、フレームに0.5ミリのプラ板で製作した外装を被せるといったスタイルであったため、5割以上のパーツが複製には不向きでした。また、変形も差し替えなしで行う予定でしたが、原型としてパーツ数を減らすことと、レジンでの強度の問題で断念することとなりました。同様に関節類もほとんどが固定となっています。

今回のZIIは、ゼータ・ガンダムの発展機ということを意識して、頭・腕・脚に関してはゼータ・ガンダム(studio RECKLESS製)のパーツをベースに製作しています。そのほかのパーツは、ほとんどがプラ板による箱組み、積層でのスクラッチとなっています。

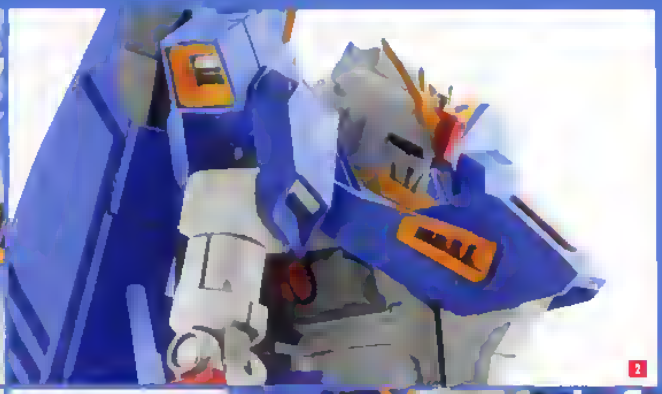
アウトラインに関しては、変形機構がメタスに準じているため、ガニ股っぽいイメージもありますが、あくまでもゼータ・ガンダム系モビルスーツという解釈で、シルエットはゼータ・ガンダムに通じる様に意識しました。

飛行形態についてですが、変形後のサイドアーマーの取り付け位置にはかなり悩みました。設定画では下部に回り込んだ様に表現されていますが、どう検討してもあの位置への移動方法は考え付きませんでした。

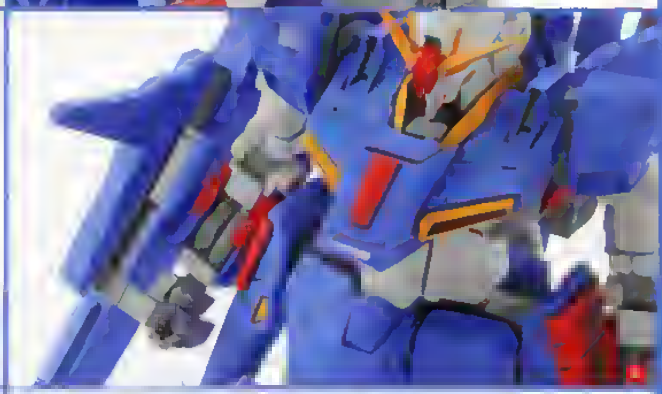
細いフレームであの場所に取り付けること

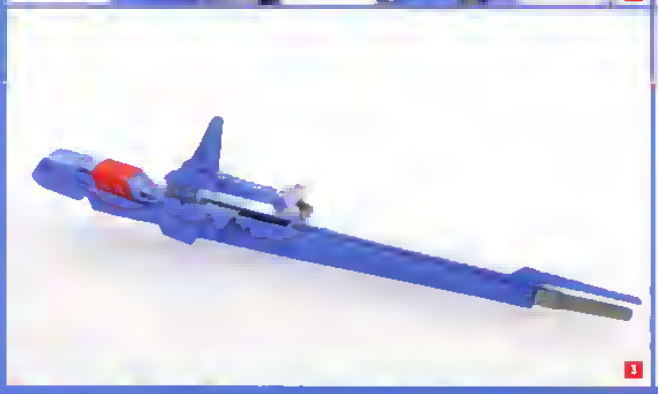
1:144 MSZ-008

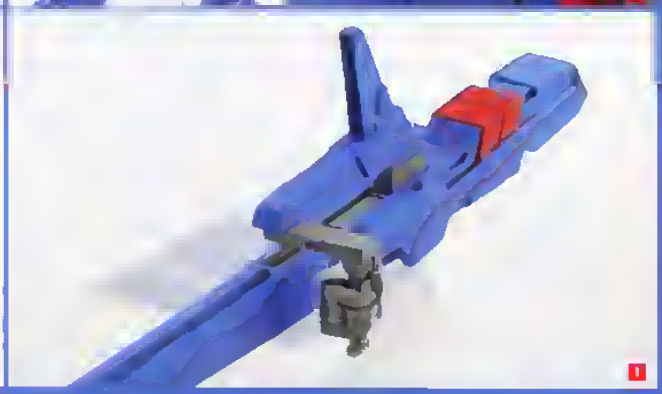
1


2

3


4


5


6

1 studio RECKLESSのゼータ・ガンダムのパーツを流用し、足サイズが細くなりすぎないように意識して調整された。

2 [illegible]

3 下腹部はゼータ・ガンダムのパーツの改造。肘が延長されている。バックパックのスリットは斜めに入り込む形状であり、柔らかいシリコンを抜き型に使用するガレージキットでなければ再現できない形状である。

4 5 6 専用のビーム・ライフルは劇中一の携行武器であり、美しい曲線のプラ板やプラパイプの組み合わせで造型された。ビーム・ライフルは横に出た支持アームで携行する珍しい方式で、飛行形態可変時に収納のため可動することを意識したディテール表現が施されている。

▶も考えたのですが、現実的ではないと割り切り、変形後も股関節で180度向きを変えるだけにしました。以下が各部の製作ポイントです。

【頭部】

ベースはstudio RECKLESS製ゼータ・ガンダムを使用しています。

改修箇所は左右のダクトとV字アンテナの形状変更です。ともに大幅な改修はせず、元々のラインをそのまま残しました。フェイスに関してもそのまま使用しています。

【胸部・胴体】

ここの部分は変形に関わる部位であり、パーツの分割には苦労しました。大きく分けて、腹部・胸部・背中・襟周りの4パーツに分かれます。

基本的にすべてプラ板による箱組みで、モールドを貼っていくといったイメージで製作しました。

【腕部】

ベースはstudio RECKLESS製ゼータ・ガンダムを使用しています。

2連装グレネードランチャーの発射口のモールドを埋めたほか、赤いブロックをZH特有の形状に変更してあります。

肘関節に丸モールドを追加しました。さらに肘ブロックを延長しています。

【腰部】

基本的にプラ板によるスクラッチです。

サイドアーマーの取り付けは変形機構を検討し、股関節にアームを接続する方法にて

1 バックパック中央から延びるフライトユニットは，直線主体の中にもわずかにアールを描く線のラインが絶妙に再現されている。

2 ハーニアは「マスターピース」標準仕様のシルバー塗装。黄色の枠はカウンターハーニアで これも「マスターピース」仕様の可変ヘーンを内蔵する。

2 キットは飛行形態とのコンバチ仕様。その気になれば差し替え変形モデルとして完成させることも可能である。

4 パーツの差し替えで変形できる飛行形態は，専用のフレーム パーツを支持架として，各パーツを配置して完成する。

3 飛行形態のサイドビュー。メタスの変形機構を参考にブラッシュアップされた本機の，宇宙機として先鋭された形状がバランス良く再現されている。

行いました

【脚部】

足のみベースにstudio RECKLESS製セーラ・ガンダムを使用しています 両サイドを削り込み、爪先方向への延長はエポパテで行っています

そのほかのパーツに関しては基本的にプラ板による工作ですが、曲面の処理にはホリパテも使用しています

スネのスラスター類は別パーツで構成していましたが、パーツ数を減らす目的で複製時にすべて一体化としました。塗装時のマスキングには泣かされました

【バックパック】

こちらも当然ながら、プラ板の箱組みがメインです

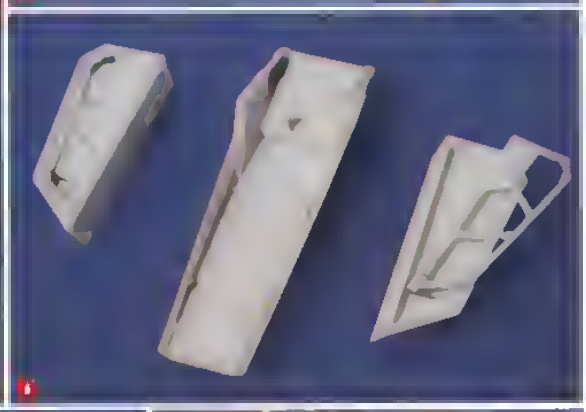
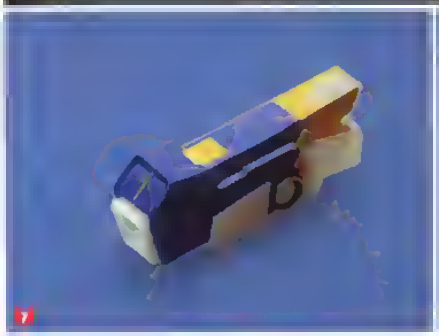
当初、かなりのボリュームになることを想像し、自立させるためにも軽量化目的でプラ板で製作しましたが、最終的にはレジンの塊になってしまいました

複製後、恐る恐る組み上げましたが、心配していたほどバランスは悪くなく、無事に自立できてひと安心しました。

【塗装】

塗装に関しては、青色がメインの機体なので、野暮ったくならないように明るめの青にしました。赤、黄についても同様に明るめにしてあります

1:144 MSZ-008
ZII

1 原型製作途中の上半身。白はプラ板、ヘーソ部分はstudio RECKLESS製ゼータ・ガンダムのキットを使用している。

2 直線主体のZIIは、ほとんどがプラ板による形出しとなった。

3 バックパック中央部やふくらはぎなどの三次曲面はエポパテで成形されている。

4 バーツの組み替えにより飛行形態も再現。ユニットの保持には別パーツ化されたフレームを使用する方式とされた。

5 さとう氏は脚部から製作に入り、胴体、頭部の後、最後に腕部を作ってバランスを見るという。製作途中で小松原氏のアドバイスにより細かな調整が入る。

6 スカートアーマーやバックパックのインテーク部分の裏打ちもプラ板で行っている。

7 腕部はプラ板との継ぎ目をポリパテで埋めて延長した。下腕部が青いのは、studio RECKLESS製ゼータ・ガンダムのキットがカラーレシン製のためで、改造ポイントがよく分かる。

8 足首はゼータ・ガンダムのものを敢えて使用することで、直系モビルスーツであることを強調する。

9 サーフェイサーを吹いた塗装前の状態。この後「マスターピース」の撮影のために塗装され、さらにB-CLUBガレージキットの原型として納入された。

■カラーレシピ

白
キャラクターホワイト（100%）

青
コバルトブルー（60%）
＋インディブルー（10%）
＋ホワイト（25%）＋蛍光ピンク（5%）

赤
シャインレッド（60%）＋モンザレッド（20%）
＋蛍光レッド（10%）＋ホワイト（10%）

黄
黄橙色（50%）＋ホワイト（40%）
＋蛍光オレンジ（10%）

グレー
ニュートラルグレー（80%）＋ホワイト（20%）

※特に表記のない場合はMrカラー

2009/03/25 masterpiece

Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

P124-125

1/144スケール　スクラッチビルド
RGZ-91B リ・ガズィ・カスタム

製作／Syujyu

前回に引き続き参加させていただいています。今回の作例はリ・ガズィ・カスタムです。「マスターピース ダブルゼータ・ガンダム」にはメタスもちょっと載っていたかも(笑)。リ・ガズィとメタスを作ったからにはリゼルが作りたい今日この頃です。

1:144

RGZ-91B Re-GZ CUSTOM

Anaheim Electronics

Modelling By **Syujyu**

リ・ガズィ・カスタム

リ・ガズィ・カスタムは、アムロ・レイが乗ったRGZ-91リ・ガズィの発展機として設計された、ゼータ・ガンダムの開発系譜に連なるモビルスーツの1つである。前身となるリ・ガズィは、変形システムの一部をバック・ウェポン・システム(BWS)として分離することで、高性能機ゼータ・ガンダムの量産化を狙ったものであった。

これに対しリ・ガズィ・カスタムは、可変モビルスーツとしては"不完全"ともいえるBWSを、再度変形機構に組み込んだ形でブラッシュアップを図った機体であり、マスターピース ゼータ・ガンダムではアナハイム・エレクトロニクス社(AE社)がロンド・ベル隊に対して売り込むためのカタログに登場した。

本機の意匠からは、リ・ガズィを単に発展させたバリエーション機ではなく、ゼータ系モビルスーツの中の傑出したスペシャル機の1つとなることを願った、AE社開発陣の意気込みが伝わってくるようだ。

頭部のV字アンテナが象徴する"ガンダム"の記号は、本機がアムロ専用機として活躍することを意識したものといわれているが、Z計画と総称される数々のモビルスーツ開発計画を推進していたAE社は、常にその名に相応しいフラグシップ機の完成を望んでいたのである。

「マスターピース ゼータ・ガンダム」でリ・ガズィを手がけたSyujyu氏は今回、これをベースに発展版であるリ・ガズィ・カスタムを製作した。ディテールなども含めほとんどのパーツを作り直すなど、あたかもその開発系譜をなぞるかのように徹底的に改修を施している。

Anaheim Electronics RGZ-91B Re-GZ CUSTOM

■諸元

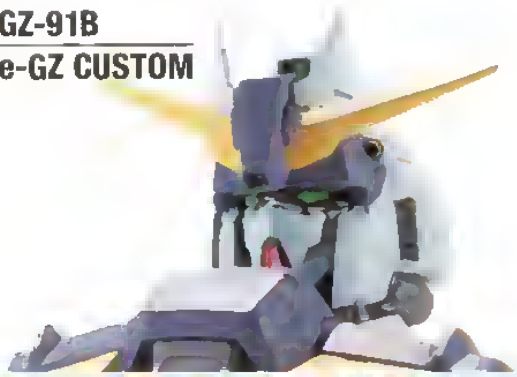
所属 地球連邦軍(ロンド・ベル)
建造 アナハイム・エレクトロニクス社
頭頂高 20.5メートル(67.3フィート)

本体重量 24.7トン(54454ポンド)
全備重量 55.2トン(121695ポンド)
ジェネレーター出力 2550キロワット

スラスター総推力 67600キログラム(149000ポンド)
装甲材質 ガンダリウム合金

1:144 **RGZ-91B**

Re-GZ CUSTOM



1 ゼータ系の面影を残しつつ、カンザシらしい鋭さにまとめられた頭部。頭部バルカン砲の銃口にはアルミ製焼き物パーツを使用して精密感を高めている。
2 ヘルメット下端に走るパイプはリ・ガズィタイプに共通のもの。
2 胸部には「VMsAWrs」のロゴが入れられている。弊社刊「マスターピース　セータ・ガンダム」掲載のノーマルのリ・ガズィには 変形システムが異なるためこのマークがない。
1 ビームキャノンの砲口は二重構造を思わせるディテールとなっている。
5 肩の姿勢制御用バーニア内部の可変ベーンは「マスターピース」内の共通仕様。胸部のダクト内にも細かなスリットを作り込んでいる。
6 肩装甲内部にも、可動を意識したフレームユニットが抜かりなく造型されている。

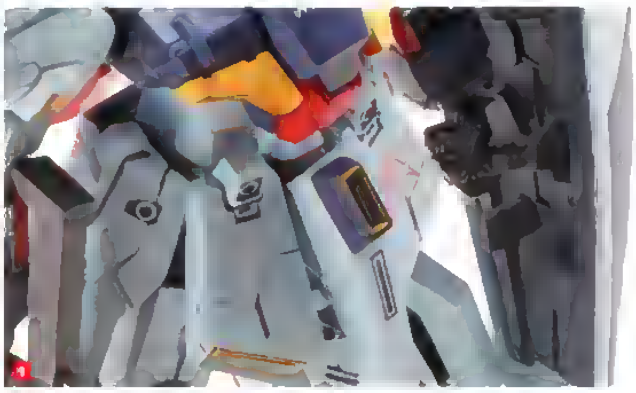
■製作者コメント Syujyu

今回のリ・ガズィ・カスタムは、前回の「マスターピース セータ・ガンダ　に掲載していただいた私の製作したリ・ガズィにパーツ追加という形で造型を行いました しかし、結局共通パーツはほとんどなく、大部分のパーツが改修、もしくは新規のパーツとなっています

元々のリ・ガズィのデザインからして、バックパック・ウェポン・システム(BWS)を背負っているような形状のため、今回のリ・ガズィ・カスタムもかなりのボリュームアップとなりました

デザイン自体はメカデザイナーの柳瀬敬之氏に模型用のイメージ画稿を描いていただき、それを可能な限り忠実に再現するべく造形を行っています 造形時のポイントとしては機体各部に追加されたり、大型化しているバーニア、ダクト類がバランスよくなるように注意して造形を行っています

また、リ・ガズィの時点では「マスターピース」の作例となる関係」、小松原氏のセータ・ガンダムとの整合性が重視され、航空機に造詣の深い　宮茂弥氏のディテール監修が入っていました しかし、今回カスタム化するに当たり、前回のリ・ガズィと共通のパーツであっても、柳瀬氏のディテールに戻す作業を行っています



2 アンクレットパートは形状はほぼリ・ガズィと同様だがスジ彫りパターンが異なる。また、先端にカウンターバーニアを増設する加工も行った。

2 脚内部には、ヒノン風のスジ彫りを持つパネルラインが精密に描かれ、面が単調になることを防いでいる。「マスターピース」の設定では、ゼータ系モビルスーツの場合、シェネレーターを内蔵する脚外側の表面は「装甲」であるが、内側は「外装」であり、モールドもそれに合わせてメンテナンスハッチを想定したデザインとなっている。

3 リアスカート上部のスリットや、フトモモ上面部など、見えにくい部分も細かくメカニカルな造型が施されているのもさすが。

4 フットパーツの裏にも姿勢制御用のバーニアが設置されている。

2 脚外側の大型化された4基のバーニア内部にも、可変ヘーンを内蔵。曲面に合わせた複雑な形状を再現している。

4 映像作品内で地面に突き立てる足裏の「ツメ」の描写があったリ・ガズィの設定を踏襲した、足裏のモールドにも注目。

リ・ガズィとの相違点は全身に及びます

【頭部】

頭部はセータ系統を彷彿させる作例が多い中、リ・ガズィベースにパーツを追加という形で造形しており、特徴の1つになっているかと思います

【胸部・胴体】

胴体については、胸ダクトの大型化、腰フロントアーマーのバーニア追加、腰サイドアーマーの新造を行っています

胸ダクトはデザインの段階で胸のラインに馴染もう胸部装甲が大幅に削り込まれており、そのイメージを踏襲するべく、スッキリと馴染むラインに仕上げました

【腕部】

腕に関しては肩アーマーのバーニア追加と、下腕の装甲追加です 肩アーマーの追加バーニアは3前面装甲と側面の追加だけにしています

3背後面装甲にバーニアを追加しても背面ユニットと干渉してしまうため、今回は表現していません ▸▸

1:144 RGZ-91B
Re-GZ CUSTOM

5

5

3

4

3

6

1 赤いスラスターフィンの内側にも段差状のモールドを設け、面の単調さを回避するなど 細部まで配慮されている。
5 サイドスカートは ビーム・キャノンを内蔵しており、別パーツ化された砲身が内側に再現されている。
3 肘関節から下腕部内側のデザインもリ・ガズィと異なるポイント。外装の重なり具合の再現に注目。
4 フロントスカートやシールドにはアムロのパーソナルマーキングが入っている。
5 モールドは裏側のディテールにより、整合さを表現。
4 バックパック両サイドの先端部スリット内部には、アルミ製焼き物パーツを使用してビーム キャノンの砲口を再現している。

【腰部】

脚部に関しては スネ外側のハーニアの大型化が一番のポイントです また、スソ捌りに関しても柳瀬氏オリジナルのディテールに戻す作業を行っています

【バックパック】

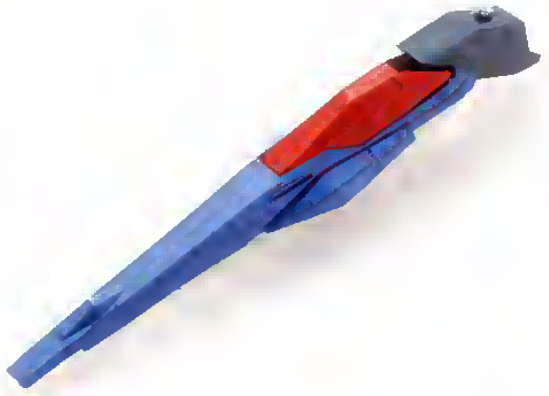
背面ユニットは、リ・ガズィのパーツを一切使わず完全に新造しています 元のデザイン画よりもかなり直線的なラインにアレンジされており、ほかのリ・ガズィ・カスタムの造形物と比べて特徴的な部分となっています ビーム・キャノンが太くてお気に入りです

【そのほか】

武装に関してはシールドはリ・ガズィと共通、ライフルは新造しています ライフルのデザインも元の画稿をイメージして新規で起こしていただき、それをベースに造型しています

1:144 RGZ-91B Re-GZ CUSTOM

1



2

2

1

1 下方からのアングルでは、スラスターやバーニア類が統一されたヘクトルを向く 迫力ある様子か確認できる。また 主翼には航空機のような動翼が表現された。

1 変形時に機首となるテールバインダーの基部には、スリット内部に隠れている3連のバーニアも作り込まれている。

3 4 角度によって 重装備に見えたり、スマートに見えたり表情を変えるのが、リ・ガズィ・カスタム造型の魅力だ。

■カラーレシピ

薄い青
白＋コバルトブルー＋蛍光ピンク＋黒

赤
キャラクターレッド＋白

グレー
ニュートラルグレー＋白

濃い青
ネービーブルー＋コバルトブルー＋白

黄
キャラクターイエロー＋白

紫
ブルーバープル＋白＋グリーン少量

※特に表記のない場合はMrカラー

■スマートな印象のゼータ系モビルスーツだが、背中のBWSによって作られるボリューム感のバランスが心地よい。

1:144

AMX-014 DÖVEN-WOLF

Neo Zeon

Modelling By **NAOKI**

トーベン・ウルフ

ネオ・ジオンの新戦力として、宇宙に上がったネェル・アーガマを待ち受けていたのが、ウカン・デカラン大佐率いるスペース・ウルフ隊である。彼らは強力なこの戦力を持ってグレミーの反乱の際にはグレミーの側につき、ジュ　ちやハマーン配下のネオ・ジオンパイ　を苦しめた。

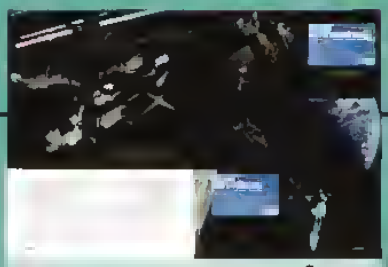
　ウルフも、「マスターピース」のテー　"系譜"の視点から見ると興味深いモビルスーツである。本機はサイコ・ガンダムの系統に当たるといわれるモビルスーツされ、機体各所にそのルーツを彷彿とさせる意匠が盛り込まれている。

マスターピース」では惜しくも、ダブルゼータ・ガンダムがサイコ・ガンダム開発の元となったモビル・フォートレス」に由来を辿ることができるのではないか、とする新説を提示してファ　に驚きを与えた。ダブルゼータとドーベン・ウ　は、枝分かれした末に同時代に建造された、連邦に当たるモビルスーツ同士であるかもしれないのだ。

今回撮影に使用されたドーベン・ウルフは、NAOKI氏によるフルスクラッチビルド。その立体はドーベン・ウルフという機体を、系譜から眼晴し直したものとなっていることが特徴である。人型から大きく外れた設定画を、いったん普通の人型に落とし込んだ上で、再構築が試みられている。

その結果、顔部を除くと、どちらかといえば連邦系モビルスーツのシルエットに近付いたことが分かる。オーガスタ研究所が開発したモビルスーツの発展型であるとされる本機の解釈としては、あながち間違ってはいないのではないか。明らかに純粋なジオン系ではないが、完全な連邦系でもない。そこには技術者の行き来もあったかもしれず、地球連邦とネオ・ジオンの裏取引があったかもしれない、と様々に想像が喚起される。

混沌とした時代の中で誕生した、謎の血統を持つモビルスーツ。劇中でもその全は"裏切り"を見せ、ドーベン・ウルフのアイデンティティを揺らがせる。結果として表れた造型は、そのようなドラマ性さえも内在、あるいは顕在化させ、見る者を楽しませてくれるのだ。



2009/03/25

masterpiece of HUGE ARMS

Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

P103

1 144スケール　スクラッチビルド
AMX-014 ドーベン・ウルフ

製作／NAOKI

第一次ネオ ジオン戦争時のMSはバラエティに富んでいて作るのも見るのも楽しいのですが、なかなか製作する機会に恵まれません。今回このような機会をいただき感謝です。

1

2

3

4

5

6

1 2 3 ノオン系モビルスーツらしいインパクトある凶悪な頭部。頭部の曲面フォルムとフロント部の直線形状の融合した複雑な形状を再現している。

4 腰部分のディテールも細かく入っている。肩口のパイプや周囲に開いた孔がさりげなく高密度を高める。

3 サイコ・ガンダム系であることを証明するかのような縦に並んだ腹部メガ粒子砲。中間部にはビーム・キャノン接続用のラッチ状パーツが造型されている。

4 ウエストはスマートだが迫力ある形状。黒色パーツはグレーでスミ入れが施してある。

■製作者コメント NAOKI

今回ドーベン・ウルフを製作しました。劇中ではかなりの活躍を見せるにも関わらず、なかなか立体化に恵まれない不遇なMSですが、個人的には好きな機体なので気合いが入ります。

まずは大雑把な三面図を起こします。これは各部の寸法取りというよりは、機体の大きさ、形状把握の意味合いの方が強いです。

なにせ設定身長は頭頂高で22メートル、おまけに胴体の真ん中が武器という奇異なプロポーションをしていますので、普段1/144のMSを製作している感覚で作っていくと全体のバランスが破綻してしまいそうだからです。

それでは各部を製作順に解説していきたいと思います。

【胴体】

上半身3ブロック、腹部、腰部とユニットごとにプラ材の積層などで凸になる形状を出していきます。特徴的な腰アーマーはエポパテで各部の四角いバーニア部分はエポパテで製作しています。

【脚部】

大ももはプラ材を芯にポリパテを盛りつけて形状出し。膝関節はプラ材とプラ板の積層から。脛部分は前後で分割しエポパテで製作。横に付くスラスターはプラ材の積層＋ポリパテです。

1 ブトモモの装甲が持つ三次曲面の再現に注目。その厚みが立体感を感じる。
2 腰部周りはフレーム構造を意識させる精密な作り込みが施され、リアスカート裏側の[illegible]ール表現も細かい。
3 一見シンプルに見えるリアスカートは、さつの平面が組み合わさった複雑な形状を正確に再現。
4 [illegible]ド [illegible] 下部にかつ [illegible] 成関係 [illegible] り、下カ[illegible]ングルでも隙がない。
5 クパック本体はコンパクトだが、複雑の高い工作が必要となる箇所。赤いカバーの三次曲[illegible]どもきっちりと造型することで全体が小気味良く引き締まる。

足首関節は切り出したプラ材の組み合わせ、足首はプラ材をメインに製作しています。

【腕部】

肩の張り出したスラスターをエポパテで製作、肩アーマーはプラ板の積層です。肘関節はブトモモと同様の過程で製作 下腕はプラ材を芯にエポパテで製作。右腕ビームハンドなどの設定を踏まえて細部にもディテールを施しています。

【頭部】

メインブロックを [illegible]。モノアイガードは薄くて折れやすいので、ポリパテでおおまかに形状出ししたものを一度レジンに置換して最終的に仕上げています。

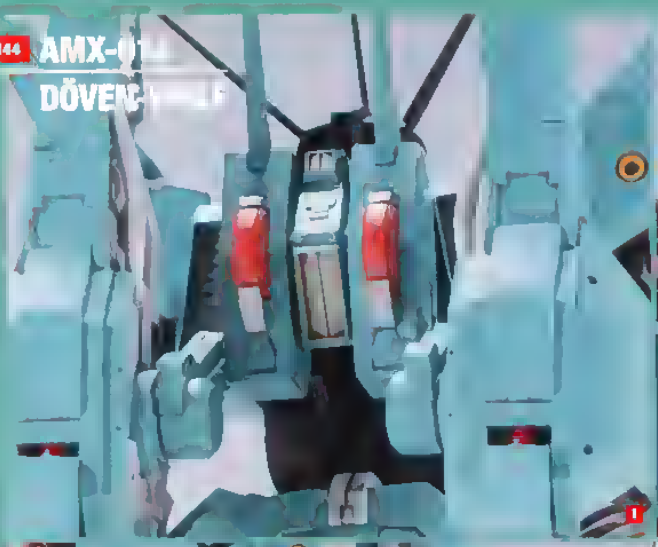
内部のモノアイ部はレール状にモールドを施してみました 動力パイプは一度プラ棒にモールドを入れた直線状のものを製作 それをレジンに置換し、お湯を当てながら手で曲げて形状を整えています。

【バックパック】

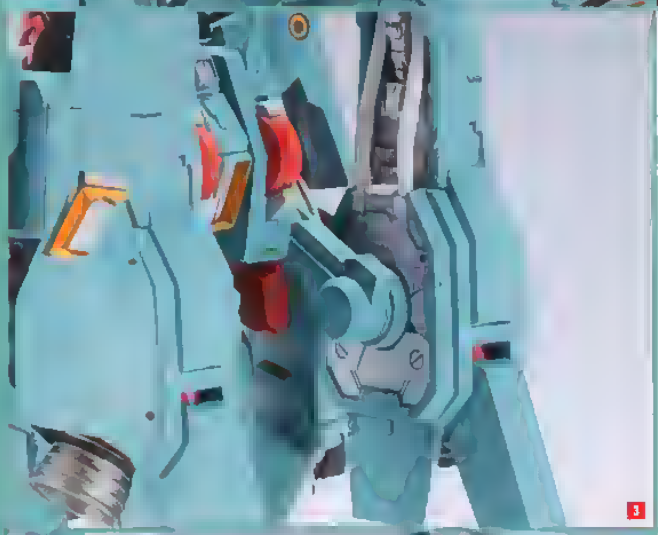
インコムユニットはプラ材とポリパテで製作 両端のスラスターは外装をプラ板で製作、中のメカ部分をプラ材やポリパテで製作しています。

以上のような流れで完成した今回のドーベン・ウルフですが、立体になるとそのボリュームに改めて驚きです。

1:144 AMX-0[illegible]
DÖVEN-[illegible]F


1

1


3

4

2

5

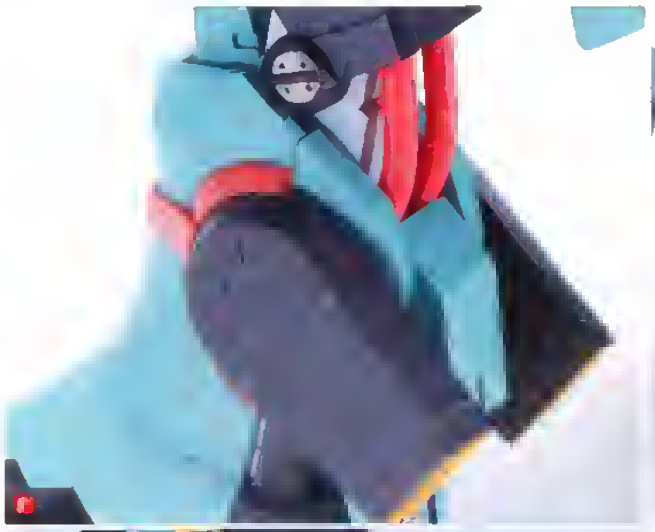
1 [illegible] 下部のスラスター [illegible]

[illegible]

2 [illegible]
3 [illegible]
4 [illegible]

5 [illegible]

1 [illegible] ドーベン・ウルフの立体の中で [illegible] 面積を持つ部分。前面サイドの頂点から、前面のエッジがゆるやかなふくらはぎの曲面の中へ溶け込んでいく。どうした部分は二次元の設計図では表現しにくく、前面から立体を読み取る力量とセンスが問われる。また、工作難易度の高い箇所でもあるが、美しく処理されている。



1 ノネ部のスラスターは脚の内外に 噴射口が長く伸びた同じ形状のものが付く。ここは設定からアレンジされている部分。向こうずねから足首にかけての緩やかに流れるようなラインも見所。

2 3 4 安定感ある足首。後ろから見るとフレーム構造を意識して製作されていることが伝わってくる。プラ板積層などで 複雑な立体構造を丁寧に再現している。

5 くり抜かれたスネカバー内側にはバーニアが設置されている。スネのスラスター内側のスリットなど細部にも注目。

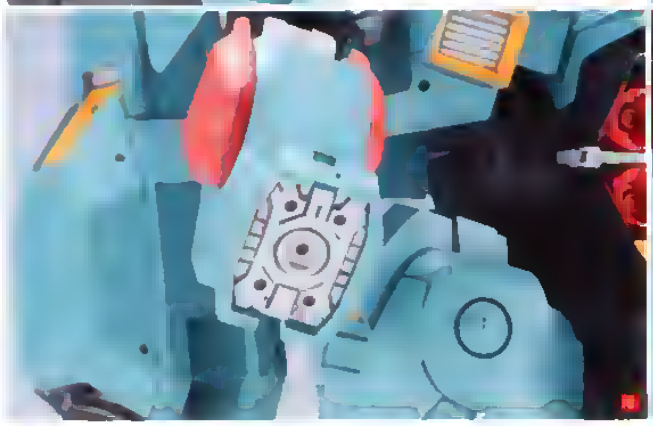
6 足裏は単純なスジ彫りでなく、プラ板の貼り込みによる立体的ディテールとなっている。

1

2

3

4


5

6

1 肩の内側は可変ベーンを持つ大型のスラスターとなっている。周囲はコーションカラーの赤で塗装された。

2 後頭部の複雑な立体構成。アンテナハーフも細く薄く成形されており、取り付け部の精密な作り込みも注目だ。

3 4 手は「マスターピース」の世界観では共通化されたマニピュレーターを使っている。トールフは機体が大きいので相対的に手が小さく見えることが分かる。

5 手首基部にも、手の構造や動きを意識したモールドがきちんと作り込まれている。

6 サイコミュとして機能し、本体から切り離される下腕部には、内部に可変ベーンを有するスラスターが内蔵されている。

Neo Zeon AMX-014 DÖVEN-WOLF U.C.0088

■諸元

所属　ネオ・ジオン
建造　ネオ・ジオン
全高：25.9メートル（84.97フィート）
頭頂高　22.0メートル（72.18フィート）
本体重量　36.8トン（81130ポンド）
全備重量　74.5トン（164200ポンド）

ジェネレーター出力：5250キロワット
スラスター総推力　87300キログラム（192500ポンド）
センサー有効半径　12000メートル（7456マイル）
装甲材質　ガンダリウム・コンポジット

武装　メガ・ランチャー、胸部メガ粒子砲×2、肩部ビーム・キャノン、腕部ビーム砲、インコム・ビーム砲、ビーム・サーベル×2、30ミリバルカン砲×2、ミサイルランチャー、グレネード弾隠しランチャー×2、ヒート・ロッド（サイコミュ搭載前のみ）、隠し腕（ラカン機専用）

1:144 AMX-014
DÖVEN-WOLF

■製作途中の写真。左上の写真は胴体部のパーツである。プラ材の積層により、カッチリとした正確な左右対称の立体をパーツごとに造っていく。

右上はリアアーマー裏側。プラ板から切り出したフレームパーツを貼ってディテールアップされている。

中央左は足首の構成パーツ。複雑な構造だが、1つ1つのパーツを丁寧に造っていくことで組み上がった時の立体感やメカニカルな雰囲気が増す。中央右は、プラ材によってディテールが再現された足首裏。

左下はハインダーの構成パーツ。プラ材の積層によって歪みのない正確な立体が成形されている。頭部は直線の心地よさと三次曲面の融合による複雑な立体構造を精密に再現。動力パイプの下部への回り込み、赤いフェイスカバー内には、モノアイレールのディテールも再現された。

1:144 AMX-014
DÖVEN-WOLF

■カラーレシピ

赤
スカーレット(ガイアカラー)+ホワイト少量

黒
ブラック+ホワイト少量(wave HG COLOR)

緑
ストーングリーン(ガイアカラー)

黄
橙黄色(ガイアカラー)

グレー(関節)
サーフェイサーに黒少量

※特に表記のない場合はMrカラー

1:144

AMX-011S ZAKU III CUSTOM

Neo Zeon

Modelling By **Takuya Kanamori**

ザクIII改

ザクIII改は第一次ネオ・ジオン戦争時、ハマーン・カーン率いるネオ・ジオン軍が実戦投入した指揮官用カスタムモビルスーツである。機動戦士ガンダムZZ 劇中では強化人間として再登場したマシュマー・セロの専用機としても活躍した。

本機はザクの直系として開発された経緯を持ち、マスターヒース ではネオ・ジオン軍を代表するモビルスーツとして紹介された マスターヒース 本誌では新鋭・金盛拓也氏によるHGUCのキット作例を使用したが、今回 ロールアウト の発行に際し、同氏がスクラッチビルドのモデルを作り起こしている。

ザクIII改も、今回の マスターヒース」に内在するテーマである、"系譜"の顕在化をコンセプトとして製作されている 年戦争時の名機、ザクIIに始まり、ハイザックやマラサイといった発展型を含めたあらゆるザクのエッセンスが盛り込まれ、ジオンが後世に残そうとしたザクの集大成としての造型が完成した。

時代が進むにつれて流行は変遷し、モビルスーツの痩身も高くなっている このザクIII改も胴体に比して頭部は小さめであるが、それでもこの機体の持つ重みの印象を失わないよう、バランスには十分留意されている。

大きく設定からアレンジされているのは下腕部のデザイン この部分は前述の"系譜"を意識し、ザクIIの意匠が取り入れられている。オリジナル設定を尊重しつつ、独自のテーマに沿った"解釈"を盛り込むのも、模型作りで味わえる楽しみの1つではないだろうか。

2009/03/25

masterpiece HUGE ARMS

Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

P102-103

1144スケール スクラッチビルド
AMX-011S ザクIII改

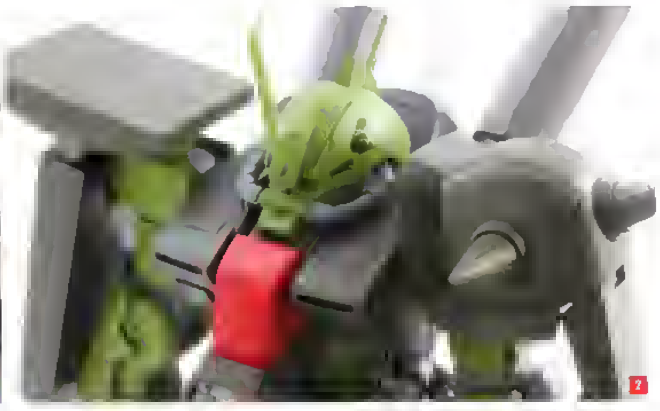
製作／金盛拓也

前回はキット改造、今回はフルスクラッチということで難易度も2ステップぐらい上がった形での挑戦でした。

製作中は今までないくらいバランス取りに苦労したので辛かった期間もありましたが、前回から進歩できたところ、これからの課題など、多くの発見ができる機会をいただいたことに感謝します！

1:144 AMX-011S
ZAKU III CUSTOM

1


2

3

4

5

6

1 扁平な形状の頭部。この時代はモノ ―― なる透明ハ ―― は見られな な ている という想定である。

2 3 ザクIII改は、頭部のサイドにバルカン砲が増設されているのが特徴。また、頭部の基本的な形状もノーマルのザクIIIと異なっている。

4 頭部のリアビュー。右肩のシールドはシャープなエ ―― が爽快だ。

5 胸部側面のモールド、胸部中央の赤いカバーがグ ―― とせり上がっているところがHGU ―― の大きな違い。猪首気味に取り付けられた頭部が全体として ―― 獰猛さを感じさせる。

6 胸部の下方からのアングル。左肩のアーマーの縁が薄く成形されていることに注目。

■製作者コメント 金盛拓也

前作のマスターピースではキット改造の作例でしたが、今回はフルスクラッチビルドの作例をやらせていただきました。

まずザクIII改を作ることになった際に、小松原氏から言われたオーダーは「歴代のザク系を連想できるもの」というものでした。そんな基本のコンセプトデザインをいただいたので、それをベースに僕自身の好みを加えて立体化しています。

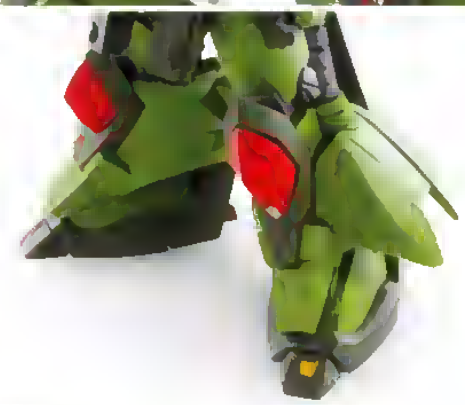
さて、このザクIIIですが、ザクIIの後継＝等身の低いイメージ）と「ダブルゼータ・ガンダム」時代のモビルスーツのスタイリング（＝等身の高いイメージ）という、相反するイメージを上手くまとめる必要があり、その辺りが立体化する上で最も悩んだ部分でした。

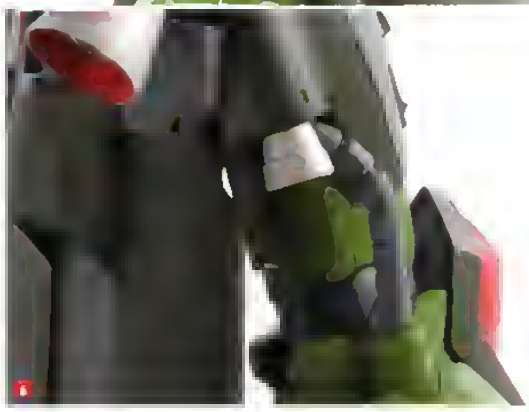
基本的にポリパテで形状を出し、細かなディテールのみプラ材を用いて製作しています。

ポリパテブロックやポリパテ板を作って気軽に中心線を設定して左右対称を出していけるのはやはり魅力ですが、反面、形状出しに時間がかかるので、ポリパテの盛り足し回数をいかに少なくしていけるかが今後の課題ですね。

ちなみに僕の使用しているポリパテは大日本塗料のオートボディーフィーラー017という銘柄で、硬化時間が短く、切削性と材料強度は程度良く、材料同士の食いつきも良好なのですが、プラへの食いつきはイマイチです（汗）。

そしてポリパテ原型で困るのがプラ材で製作したパーツの接着です。瞬着で貼り付ける





1 2 フロ[illegible]ト内蔵されたヒート・キャノンは、腕で自然に保持できるよう延伸されている。砲口やバックパックのディテールも非常に精密に作られている。

3 フトモモもサクIIのイメージで丸く仕上げられている。延長されたフロントスカートとのバランスで長さが微妙に調整が施された。

4 リアアーマーは極細のスジ彫りに注目。腰周り[illegible]アーマーはそれぞれの表面が緩やかなアールを描き、全体の外周ラインの美しい流れを作る。

5 重モビルスーツでありつつ、太すぎないサク系の程良いバランスの脚部。みっしりとした 間延びしない密度感と重厚感が心地よい。

6 膝裏も隙なくモールドが施された」

際の貼り損ないを防ぐために、最近はフラットヘーバーで接着面をコーティングしておいてから流し込み用接着剤でしっくりと位置決めを行うようになりました

また、前作のアッシマーからの課題でもあったんですが、スジ彫りの細さを0.1ミリ以内に抑えるように心がけました

こうなってくると最後の仕上げの際に、市販の紙やすりでは削りがありすぎて満足に仕上げられなかったため、ラッピングペーパーを使用しています

それでは各部の説明です

【頭部】

頭部のデザインは初期の設定画がすごく好きなので、ディテール関係は基本的にそのまま製作しています ダブルゼータ・ガンダム時代のモビルスーツでもザクだと認識できるものを目指しました

【胴体部】

全体のプロポーションを左右するのは胴体だと思っています 上半身のボリュームをどうするかでかなりの時間悩みました

等身のバランスを考え胸部を縦方向に潰し、横方向に少しボリュームアップすることで形を出してみました。リアスカートのブロックはポリパテで製作 これ、すごく重いです……(汗)。

1:144 AMX-011S ZAKU III CUSTOM

2

2

3

5 6

2 膝アーマーに注目すると、赤い膝頭を支える黒いフレームの部分が、膝上まで延伸されたアレンジが施されている。

2 3 足首はフレーム構造を意識させるカバーパーツが追加され、隙間からメカディテールが見える。巨大なリアスカートはフレーム部分と別パーツ化されている。

4 足裏もプラ板の貼り込みによりディテールが細かく作り込まれている。外装と塗り分けられているのもポイント。

5 6 プロペラントタンクが特徴的なバックパック、上部と左右に設置されたフィン状のパーツは、ミノフスキーエアという解釈がなされている。

▶【腕部】

基本的にザクII風に製作しています。元の設定画のシンプルさも捨てがたいですが、僕がザクで一番気になるのは腕回りなので……。手首は共通のものを使用しています。

右肩のシールドの基部はプラ材で作っていますが、残りはほぼホリバテで製作しています。

【脚部】

一番すんなりできた部分です。ザクというよりもゲルググなどの雰囲気を参考にしましたが、かなり足は長く作りましたが、これは前述のザクIIの後継機であり、その時代を反映させたMSであるという方向性の関係からです。

多くの面が集合する部分なので、小松原氏との途中監修で一番手が入ったのが脚部でした。動力パイプは市販パーツとスプリングで製作しています。

【バックパック】

設定画だと物凄く大きく……というわけでもないので、全体のバランスを考えて小さめに製作しています。

胴体と密着して全体のラインから浮かないことを重視しているので、リアスカートの方が存在を強調されているように見えることを目指しました。■

3 下腿部の形状もオリジナルデザインからアレンジされた部分。ザクの系譜を想起させる意匠が盛り込まれた。手首マニピュレーターはほかの「マスターピース」モビルスーツと共通である。

3 肩のアーマーはマラサイなどのイメージ。裏側もしっかりとティテールアップされている。

3 サクらしさとはなにか、ということを常に念頭に置いて造型が行われた。全体のフォルムの流れの中に、抽出されたザクの個性が表現されている。

■カラーレシピ

薄い緑
カンダムカラーグリーン2(70%)
+ルマングリーン(20%)
+ガンダムカラーグリーン1(10%)

濃い緑
カンダムカラー1+ホワイト少量

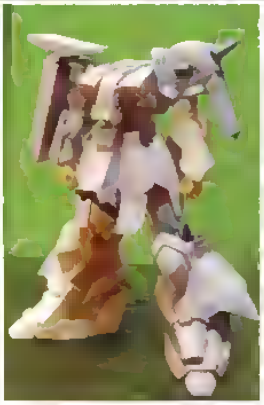
黄
イエロー(ガイアカラー)

赤
モンザレッド+ホワイト少量
+蛍光レッド(ガイアカラー)少量

グレー
グレーFS36270(80%)
+ガンダムカラーファントムグレー(20%)

※特に表記のない場合はMrカラー

1:144 AMX-011S
ZAKU III CUSTOM



■ザクIII改の製作途中の写真。イーシュの部分はポリパテである（頭部のアンテナはプラ板）。左右[illegible]合、複製できるパーツも手首を除く腕部や、脚部の一部アーマーなどに限られる。下段の写真に見える白い部分が複製したパーツ。

ポリパテのブロックを削り出し、平面や細かなディテールはプラ板で貼って精密感を出して[illegible]

全体のプロポーションバランスは、1ミリにも満たないオーダーでパーツを削ったり、足したりして調整される。

Neo Zeon AMX-011S ZAKU III CUSTOM U.C.0088

■諸元

所属　ネオ・ジオン
建造　ネオ・シオン
頭頂高　21.0メートル（68.9フィート）
本体重量　44.3トン（97664ポンド）
全備重量　71.4トン（157410ポンド）
ジェネレーター出力　2860キロワット
スラスター総推力　211500キログラム（466200ポンド）
センサー有効半径　9700メートル（6.02マイル）
装甲材質　ガンダリウム・コンポジット
武装　ビーム砲×2、ビーム・サーベル×2、
30ミリバルカン×2、ハイド・ボンプ投下機

1:35

Junior Mobile Suit

Modelling By **Tetsuya Ikeda (club M)**

2009/03/25

masterpiece of HUGE ARMS

Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

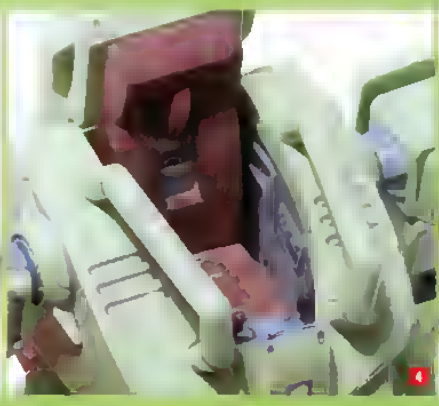
P006-067

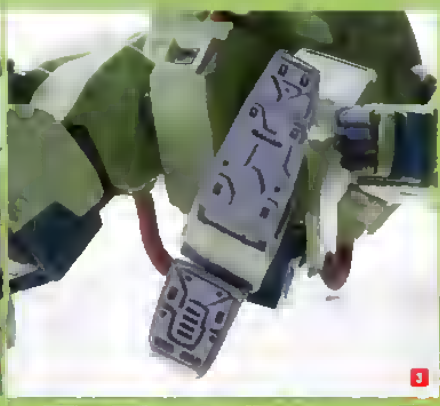
B-CLUB 1 35スケール ガレージキット
ジュニア・モビルスーツ

製作／池田哲也

ジュニア・モビルスーツ

スタ 見 るよ 模 特撮 モルス ー 惑 ー っ め 対象物が重要 割を果 すえそ が画面 切れ い もそ 小 なも まれ る よ さ る モ ス ー ク り視覚的 ー な マ ター ス エン ・モ ス ソ ドル・モビレス お脇役たちを仲 間 たカ その中 1 ある海 哲 氏 ・モ レス ー ま、遠近感を強調 る 特撮 め きめ 1 3 ー レとな る ク ト脚の手すや胸部上面外装な 、 足が触れる部分は塗装が剥 たよ な表現が施されて る ー ナ手法は通 モ ル ー ソ ま も 所 過ぎ 適切 よ 、 サイズこ 体物がから そ効果 映える 人間は 対比で物の大きさをよ 感 実感するこ ン ・モ ル ー よ な、対 を伸 する存在 無空 器であるモ レス ちが現実感を伸 見え





1 2 撮影に使用したジュニア・モビルスーツのカラーリングは、エゥーゴ所属であることを示すグリーンとなっている。所属を示すマークも肩に入れられた。

3 コクピットのコンソールや操縦桿の存在が、人間のサイズとの対比を明確にする。

4 コクピット脇手すりの塗装剥げ表現は、作業用として日常的に酷使されているであろう機体の状況や状態を物語る。

5 足裏には、滑り止めなどの機能を感じさせるモールドが入っている。

ミドル・モビルスーツ／ジュニア・モビルスーツ

「マスターピース」では、格納庫内のモビルスーツの撮影に当たり、1/144スケールのミドル・モビルスーツ、及びジュニア・モビルスーツを使用してスケール感の演出を行った。

今回は、B-CLUBガレージキットの原型を担当したNAOKI・柳生圭太両氏の手により、撮影用モデルが製作されている。

キット版では民間用を意識した造型となっていたが、今回はエゥーゴで運用されている軍用のモデルということで、カラーリングなどのほか、ミドル・モビルスーツのマニピュレーター部分などが改修されている。

1:144

Middle Mobile Suit / Junior Mobile Suit

Modelling By **NAOKI & Keita Yagyu**

2009/03/25

masterpiece

Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

P020-021/110

バンダイ　1/144スケール　ガレージキット
B-CLUB　ジュニアMSセット

製作／NAOKI・柳生圭太

■カラーレシピ

ミドル・モビルスーツ

緑
デイトナグリーン+白+ニュートラルグレー

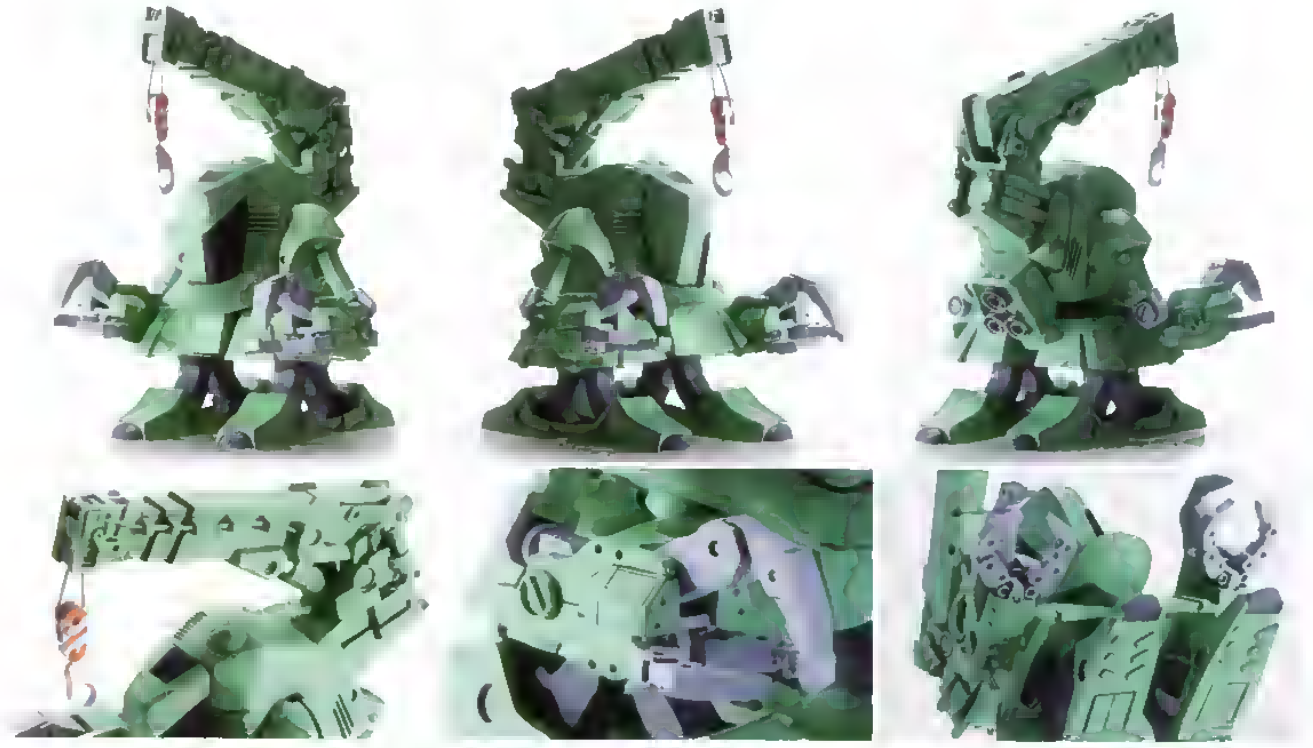
ジュニア・モビルスーツ

緑
デイトナグリーン+白
+ニュートラルグレー

グレー（関節）
ニュートラルグレー
+艦底色

赤
マルーン

※特に表記のない場合はMrカラー



■モビルスーツを整備運用するための汎用型作業機械であるミドル・モビルスーツ「マスターピース ダブルゼータ カンダム」では、20メートル級のモビルスーツと それを支援する重機たちとの対比を持つことで巨大兵器としてのモビルスーツを演出した。こうした日常のメカも当然のように ほかの立体作品と同じレベルで製作されている。

マニュピレーターやクレーンなどの可動部分には、メカニカルな機構を感じられる詳細ディテールが施されているのが分かるだろう。メインの機体以外にも全力で取り組む姿勢。これこそ世界観の構築を目指すマスターピースらしい作例といえるだろう。

■製作者コメント 柳生圭太

■ミドル・モビルスーツ（NAOKI・柳生圭太）

締め切りに間に合わせるのは1人では無理だったので、NAOKI氏との共同作業です。

元のB-CLUB原型もNAOKI氏との共同製作だったのですが、その時の割り振りとは異なる部分を今回の作例では担当しています 何でそうなったかは……、覚えていません（笑）

基本的には肘から先をプラ板でスクラッチしてます 小さい製作アイテムの場合パテ類だとダレやすく、彫りこみ時の欠けが怖いのでプラ板細工が多くなります

■ジュニア・モビルスーツ（柳生圭太）

凄く小さいのでパテなどでの作業は不可能です。ですので0.25ミリプラ板を中心にキッチリ計算して切り出ししたモノを貼り合わせて作業しています

後部クレーンは0.3ミリ真鍮線で可動もします。そのクレーン設置の都合上フンドシを0.5ミリ幅増し 赤いチューブは0.8ミリ真鍮線で新造。各フックも0.3ミリ真鍮線です。

また、人物もちょっとポーズ変えてます。

1:144

RGM-79SP GM SNIPER II

Modelling By **Hiroyuki Komatsubara**

Earth Federation Forces

2009/03/25 masterpiece of HUGE ARMS

Anaheim Electronics
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

P040/094-005

1:144スケール　スクラッチビルド
RGM-79SP　ジム・スナイパーII

製作／小松原博之

ジム・スナイパーII

ジム・スナイパーIIは一年戦争末期に実戦投入された連邦軍のモビルスーツである。一説によればガンダムに匹敵する高性能を誇ったというが、ほどなく終戦を迎えたため活躍した期間は短い

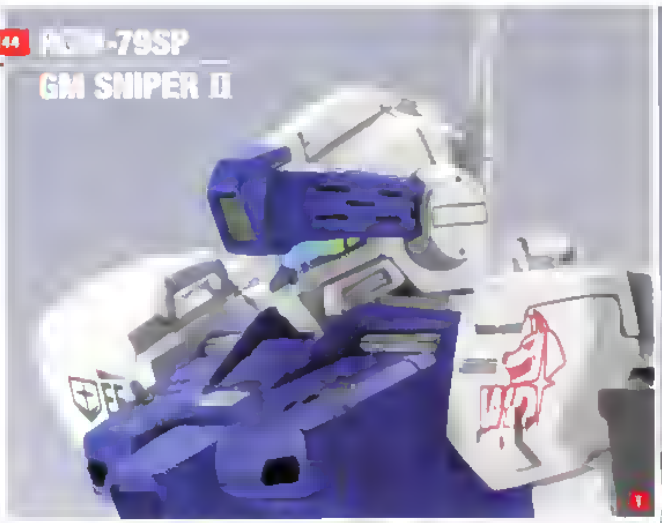
「マスターヒース」では、後にサイコ・ガンダムに結び付く「モビル・フォートレス」にまつわる計画を解説した記事の中で、拠点防衛用巨大モビルスーツの"随伴機"としてジム系の機体が使用される予定であったことが述べられている。随伴モビルスーツの候補機の中には当然、当時の最優秀機の1つであったこのジム・スナイパーIIも含まれていたはずである。

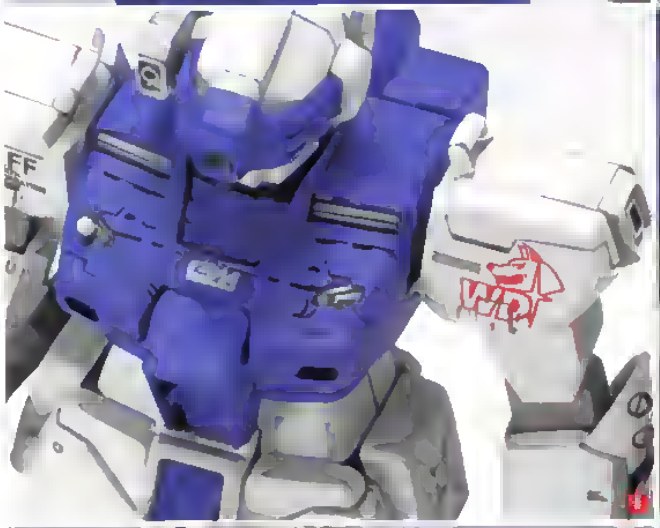
また、このジム・スナイパーIIは「マスターヒース」を発行している(という設定の)サイド6にも縁の深いモビルスーツだ「機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争」では、コロニー内に持ち込まれたジオン軍サイクロプス隊のモビルスーツ・ケンプファーに対し、迎撃に出撃したことで知られている。

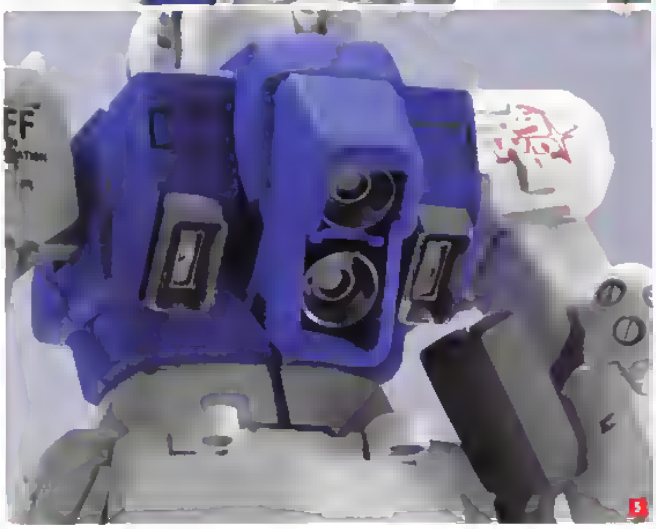
ジム系モビルスーツには一定数のファンがおり、小松原氏はイベント用キットとしてジム系を常にラインアップに加えているという。このジム・スナイパーIIもその1つであり、バランスの良さが秀逸なモデルである。

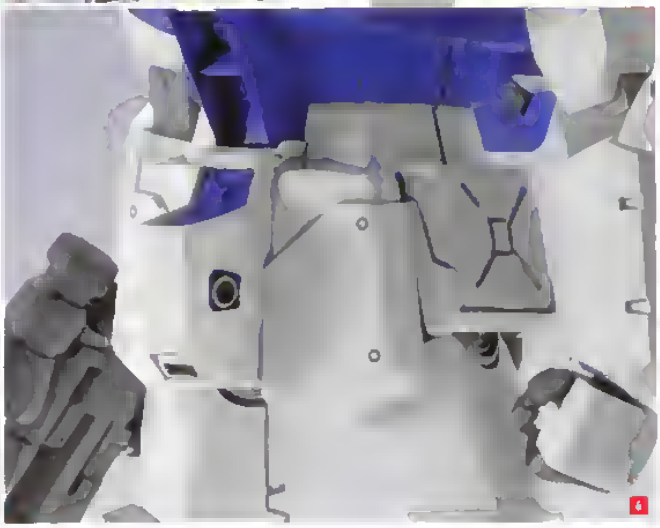
1:144

RGM-79SP
GM SNIPER II









1 2 頭部メインカメラにはオーロラシールが貼られ、見る角度で表情を変える。開口にはゲーム「機動戦士ガンダム外伝 コロニーが墓ちた地で」に登場するホワイト ディンゴのエンブレムが描かれている。

3 胸部上面にはオリジナルディテールが追加され、密度感とともにメカニカルな存在感を向上させる。こうした細部表現の積み重ねにより、スケールを超える巨大感を演出しているのだ。

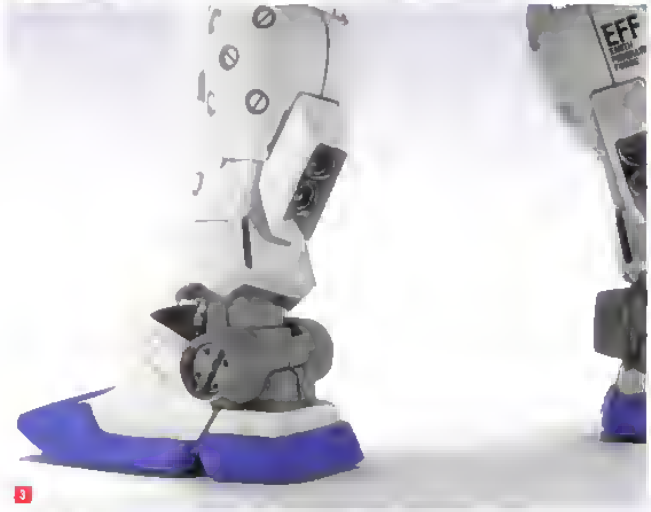
4 ノールドは収縮機構を意識したメカニックのディテール再現が施されている。

5 スラスターやバーニアは金属系の塗装が施されており、色彩的にもワンポイントとなっている。

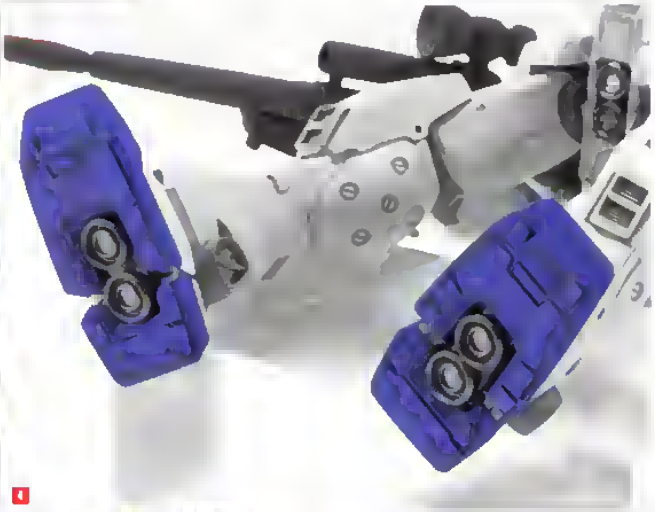
6 18メートル級のモビルスーツの駆動系システムを支えるフンドシ部は、重厚な作りで安定感を増している。

1

2



3



4

5

6

1 股関節は単純な軸接続ではなく メカニカルなナ ーが作り込まれて隙がない フ ト ン下部にはハーニアが設置されている。

1 膝にはEFFのマーキングがレイアウトされている。

3 4 5 絶妙なバランスで構成されているスリ ハの形状に注目したい。白い装甲の前面に対して くるこしのメカニック表現との対比が見事。足首カバー内部のシリンダーの金属光 Rもポイントだ。

6 ンム スナイパーIIの武装であるスナイパー ライフルが立体感溢れる造形で製作されている。このビーム・ライフルは本来"鋼る奥い死神"の異名を取るリト・ウォルフ機などの装備とされるもの(ホワイト・ディンゴは長砲身のロングレンシ ビーム・ライフルを持つ)。

1:144 **RGM-79SP**
GM SNIPER II

1:144

MSN-001X1 DELTA GUNDAM

Modelling By **Yukimasa Shijyo**

Anaheim Electronics MSN-001X1 DELTA GUNDAM

■諸元

連邦　アナハイム　エレクトロニクス社

デルタ・ガンダム

「マスターピース」に掲載した[redacted]・ガンダムは、[redacted]を製作した小松原博之氏に[redacted]って「アナハイム・エレクトロニクス社をイメージしたカラー[redacted]れた。これ[redacted]試験機としての性格を色濃く表[redacted]した機体となり[redacted]ビルスーツに新鮮な印象を与えた。

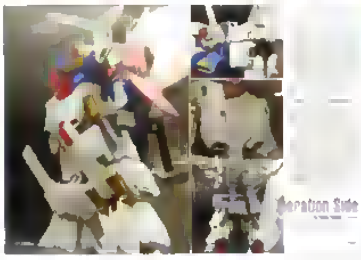
[redacted]回はガレージキットを元に、志楽ユキマサ氏がオリジナ[redacted]ラーリングでの塗装作例を製作した。開発されたば[redacted]のビーム・コーティングを施された機体表[redacted]には、マーキングの類も一切なく、いかにも試作モ[redacted]スーツらしい雰囲気を漂わせている。

Anaheim Electronics

144スケール ガレージキット
MSN-001X1 デルタ・ガンダム

製作／志条ユキマサ

MSN-001X1
DELTA GUNDAM



「マスターピース」製作を振り返って

マスターピース ゼータ・ガンダム ロールアウト」に続き、今回はダブルゼータ・ガンダムをフィーチャーした マスターピース シリーズの模型紹介本第2弾を製作した

ご存じの通り「マスターピース は、巨大兵器であるモビルスーツの模型特撮グラビアと詳細な考察を載せた書籍である 本誌はモビルスーツを実在のものと認知する宇宙世紀の人間が執筆したという体で、読者に"フェイク"の楽しさを提供する新しいコンセプトが売りであった

さて、今回のダブルゼータ・ガンダムは、いざスタートしてみると思ったよりも奥深い姿が見えてきて、執筆陣を深い泥沼へと引きずり込んだ。Z計画という名の、深い海のごときアナハイム・エレクトロニクス社の開発計画は、その深淵のほんの"さわり"の部分を我々に見せたに過ぎない だが、モビルスーツを開発系譜の視点で俯瞰することにより、模型作りにどんな方向付けがなされるのか、といった点は実に興味深かった

ただ漠然とカッコいい造型を模索するのでなく、"必然"によって形状が決定される 逆にいえば、公式設定を深く読み解き、誰も思い付かなかったような着眼点を発見できたならば、模型にもそれが具体的な形となって反映され、読者に提示できるということである

そんなことを考えながらの考察は楽しいものである

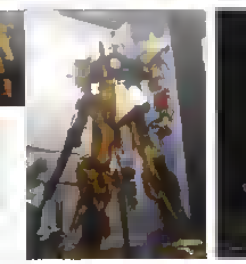
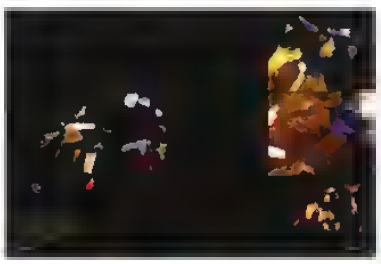
今くの最初から創作作品を創造するのももちろん楽しいが、読者を含めてたくさんの人たちの間に共通して持たれている「ガンダム」という世界観の中で、みんなで一緒に遊ぶことができるというのは何にも代えがたい喜びなのである

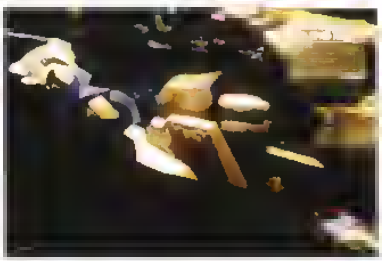
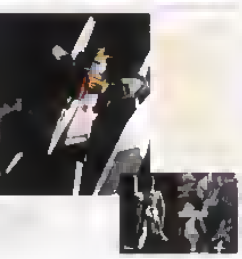
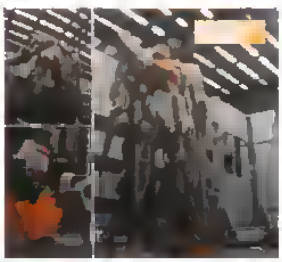
考察という魅惑の行為は、イラストや文章だけでも十分に成立するジャンルである。だが「マスターピース」では、敢えて模型を用いてこれに挑戦している。

冒頭のダブルゼータ・ガンダムの記事の中でも書いたが、それは優れた模型が「実感としてのリアリティ」という、言葉に尽くせない素晴らしい体験を我々に味わわせてくれることを知っているからにほかならない

手の平に乗るほどの小さな模型の持つ、大きな可能性 それを生み出すのはほかならぬ人の手である

この ロールアウト」を読んでくれた人たちに、そんな模型たちの素晴らしさが少しでも伝わったなら、これ以上の喜びはない

masterpiece ROLLOUT
MSZ-010 Double Zeta Gundam

STAFF

WRITERS

橋村　空	Kuu Hashimura

MOOEL WORKS

小松原博之	Hiroyuki Komatsubara
柳生圭太	Keita Yagyu
NAOKI	NAOKI
Syujyu	Syujyu
池田哲也	Tetsuya Ikeda(club M)
金盛拓也	Takuya Kanamori
西村友一	Yuichi Nishimura
shinshin	shinshin
大野卓也	Takuya Ohno
MAKOTO	MAKOTO
誠	Makoto
さとうしろう	Shiro Sato
志条ユキマサ	Yukimasa Shijyo
川口克己	Katsumi Kawaguchi

MODEL WORKS PRODUCER

小松原博之	Hiroyuki Komatsubara

PHOTOGRAPHERS

兼重政徳	Masanori Kaneshige
佐藤　元	Hajime Sato

COVER & OESIGN WORKS

ハギハラシンイチ	Shinichi Hagihara(NUMBER4 GRAPHICS)

EOITORS

佐藤　元	Hajime Sato
原　毅彦	Takehiko Hara
村上　元	Hajime Murakami
小芝龍馬	Ryoma Koshiba

SPECIAL THANKS

二宮茂幸	Shigeyuki Ninomiya(NYASA)
株式会社サンライズ ガンダム事業部	SUNRISE Inc.

マスターピース ロールアウト MSZ-010 ダブルゼータ・ガンダム

2009年7月30日　初版発行

編集 製作　GA Graphic編集部

発行人　新田光敏
印刷　錦明印刷株式会社
発行所　ソフトバンク クリエイティブ株式会社

〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号
販売　TEL 03-5549-1201
編集　TEL 03-5549-1195

©創通・サンライズ
©SOFTBANK Creative Corp.

ISBN978-4-7973-5574-1
Printed in Japan

本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から
午後6時の間に03-5549-1195でお受けしています。

http://ga.sbcr.jp/
本書をお読み頂いた感想、ご意見を上記URLからお寄せ下さい。

本書の無断複写・複製・転載を禁じます。
落丁・乱丁本は小社販売にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されています。

SoftBank Creative　GA Graphic　studio RECKLESS　4

マスターピース ロールアウト MSZ-010 ダブルゼータ・ガンダム

MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

Graphic

masterpiece ROLLOUT

© 創通・サンライズ

SoftBank Creative

マスターピース ロールアウト MSZ-010 ダブルゼータ・ガンダム

MSZ-010 Double Zeta GUNDAM masterpiece ROLL OUT

SoftBank Creative GA Graphic

1/144 スケール「ダブルゼータ・ガンダム」が放つ衝撃!!

「マスターピース ダブルゼータ・ガンダム」の
誌面を飾った模型がアップグレードされ再び!!
模型特撮では見ることのできなかった超絶な造形と
スケールを超えた詳細ディテールを確認できる細部写真を満載!
ガンプラモデラー必見のビジュアルガイドブック

ISBN978-4-7973-5574-1
C0076 ¥2400E

9784797355741

定価 本体2,400円 +税

1920076024009

ダブルゼータ・ガンダム、デルタ・ガンダムをはじめ、ドーベン・ウルフ、ザクIII改などのフルスクラッチ作品を多数掲載。ほかにもマスターグレード改造のフルアーマー・ダブルゼータ・ガンダムは必見の格好良さ。詳細写真でディテールを確認しよう!!

マスターピース ロールアウト MSZ-010 ダブルゼータ・ガンダム

MSZ-010 Double Zeta GUNDAM

SoftBank Creative
GA Graphic

masterpiece ROLL OUT

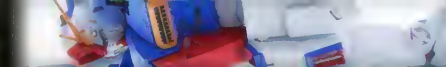
ISBN978-4-7973-5574-1
C0076 ¥2400E

定価 本体2,400円 +税

©創通・サンライズ

SoftBank Creative

masterpiece ROLLOUT
MSZ-010 Double Zeta GUNDAM



マスターピース ロールアウト MSZ-010 ダブルゼータ・ガンダム

SoftBank Creative